
66
CLUB
Nintendo®
YOSHI'S
STORY
PAGINA 64
•MORTAL KOMBAT
MYTHOLOGIES: SUB-ZERO
•AEROFIGHTERS ASSAULT
•FIFA 98
•MADDEN 64
•NFL QUARTERBACK CLUB 98
Chile $ 1.500
Bolivia Bs. 7.00
REPORTE ESPECIAL
NINTENDO
SPACE WORLD'97
•NINTENDO 64DD
•MARIO ARTIST SERIES
•MARIO RPG 2
•POCKET CAMERA
•POCKET PRINTER
•SIM CITY 64
Y MUCHO MAS
¿QUE HAY DENTRO DE...?
LOS ERRORES
00702
7 806640 035012


BRIONES
NINTENDO
Guárdalo en tus pantalones
PLAY IT LOUD
o en cualquier parte que quieras. Nuevo Game Boy® Pocket. Es así de chico. Y puedes jugar todos los juegos de Game Boy®, en una pantalla de gran nitidez. Además es de color gris metálico. Así te verás cool cada vez que lo saques.
(tamaño real)
GAME BOY pocket
JWT
© 1996 Nintendo of America Inc. TM and ® are trademarks of Nintendo of America Inc.

editorial

En el número anterior pudiste leer acerca de los nuevos rumbos que Nintendo tomará para enfrentar las siguientes generaciones de videojugadores. Pero para esta edición te habíamos reservado lo mejor, ahora podrás informarte mucho más de cuales serán esas grandes novedades que cambiarán el concepto de lo que un videojuego podrá ofrecerte. Tienes que tener claro, eso si, de que muchos de estos adelantos se tomaran un tiempo (no muy largo) en llegar a tus manos. Después de que te enteres de todo, estoy seguro que te harás la misma pregunta que yo:

¿Estará Nintendo, preparándonos el camino para que el día menos pensado estemos interactuando con juegos que nosotros mismos produzcamos?

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA

LEANDRO RAJOVETZKY - CHRISTIAN SMIRNOFF - SAMUEL KIM - LUAS SARMIENTO - FEDERICO LAMAS - JAVIER M. AMATO MARTIN - FRANCO LEONARDO MARTINEZ - LUCAS LISO - DIEGO QUINTANA - MARCELO BALBOA - FRANCISCO TROIANO

CHILE

JORGE SANDOVAL - ESTEBAN ROJAS SAEZ - FELIPE - MAYKOL SAAVEDRA VELIZ - PABLO YAÑEZ - JUAN MANZOR MIRANDA - LUIS VILCHES - CRISTIAN YAÑEZ MEDINA TAPIA - ALFREDO BURMUHL - ELTON CHOQUECHAMBE - PATRICIA CEJAS - CRISTIAN ASENJO - TYLER SCHAKEL - CYBER MIGUEL - FABIAN CEJAS SILVA - FERNANDO MALTES - LUIS MOLLO - ROY SEBASTIAN ZUÑIGA MORALES - FERNANDO GALLEGOS - MARIA TERESA AEDO - FERNANDO LOBOS ANDREWS - DIEGO MORALES TRONCOSO - PETTER - CESAR - TITO - DANIEL PARRA B. - ADRIAN RIBERA P. - MR. CLAR - JUAN MANUEL ESPIÑEIRA - CARLA ROSSI - MARIO BRAVO - MAURICIO UBILLA - GERMAN WACHTENDORFF - IVAN A. VALDENEGRO - KRISTOFER TEILLER - OSCAR PAREDES B. - ROBERTO ALEJANDRO NASS VASQUEZ - CHRISTIAN ANDRES HIDALGO FRANCO - FRANCISCO CAMPOS CORDERO - ALBERTO AROS - ANDRES BERNSTEIN B. - CHRISTIAN ANDRES HIDALGO FRANCO - FRANCISCO RAMIREZ - FRANCISCO PINO - MIRKOSITO V. - HECTOR RAMIREZ - JOSE BRITO - RICHARD SALGADO - EDUARDO FIOL - VICTOR CAFFARENA HERNANDEZ - CESAR - TOÑO - OIRAM ORODA - IORI - DANIEL GAJARDO - ROBERTO JIMENEZ -LUDWIG DOSSOW - NICOLAS RIVEROS - EDUARDO MORDOJOVICH ZUÑIGA - LUIS ALBERTO AROS MAGANA - ZHICO - JAZZRABBIT - GONZALO CERPA - PER SCHAEFERS - JOSE IGNACIO KUSCHEL S. - CRISTIAN VELASQUEZ RIOS - YONATHAN AGUILERA - MAURICIO MERCADO BARCENA

URUGUAY

JUAN PABLO RODRIGUEZ - RODRIGO GIMENEZ - AGUSTIN CORRALES - ALEXANDER KLASSEN - PABLO VENTURINO - ALBERTO - ANDRES MENDIETA VOLPE - MARTIN MESA ALMADA

SUMARIO



REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 7/02 Nº 66
FEBRERO 1998
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y Editorial Televisa Chile S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Advertising

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Víctor Arjona

Departamento Editorial (Chile)

Editor
Helio Galaz Guzmán

Asistente Editorial
Orlando Véjar

Colaboradores
Rodrigo Ríos
José Soto

Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S. A., Reyes Lavalle 3194, Santiago, Chile. Gerente General y Representante Legal: Marlene Larson C. Director Editorial para Chile: Darío Rojas M. Gerente de Ventas de Publicidad: María De Los Angeles Swinburn. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F., Ediciones Continentales S. A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor responsable: Lucio Traverso Natale. Registro de propiedad intelectual Nº704364 Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S. A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez., Moreno Nº 794 9° Piso, Of. 207 (1091), Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S. A. C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Antártica Quebecor S. A., en Febrero de 1998. Chile recargo por flete (I- II - XI - XII Regiones) $ 70.

Dr. MARIO



Hola amigos de Club Nintendo, soy un fiel lector de su revista y me dirijo a ustedes para hacerles la siguiente pregunta: ¿Me podrían decir dónde está la cuarta llave del cuarto mundo (Dragon Forest) en el juego Diddy Kong Racing, para Nintendo 64?

NICOLAS MEZA S.

Claro que sí amigo, déjanos decirte que la cuarta (y última) llave de este juego es, como no, la más difícil de encontrar. Pero no te preocupes, te diremos donde está. La llave se encuentra en la pista "Boulder Canyon", y para conseguirla debes llegar hasta el puente con el poder de 3 globos azules (no te preocupes, al lado del puente hay un globo azul) y tocar la campana que se encuentra justo frente a él, entonces el puente se levantará, todo lo que debes hacer ahora es subir por el puente usando el boost que te dan los globos azules, entonces llegarás a una parte de la pista que definitivamente no podrías alcanzar de manera normal, en ese lugar está la llave que (al igual que muchos de nuestros amigos) te faltaba encontrar.

◆

¿Qué tal amigos?, aparte de felicitarlos, quiero saber si pueden aclararme la siguiente duda que tengo hace bastante tiempo: ¿De cuántos Megabits son los siguientes juegos para N64: Golden Eye 64, FIFA Soccer 64, Star Fox 64 y Blast Corps 64?

PEDRO MALTES

Bueno amiguito, Blast Corps y FIFA Soccer 64 tienen 64 Megabits de capacidad, mientras que Golden Eye 64 y Star Fox 64 tienen 96. Esto te demuestra como han evolucionado los juegos para esta consola en tan poco tiempo, por esta razón confiamos en que los nuevos juegos serán aún más sorprendentes que los actuales.

◆

Hola amigos de Club Nintendo, ustedes han hablado poco sobre la Super Scope de SNES, así que yo quiero saber si podrían darme algún truco para el juego Lazer Blazer de "Super Scope 6".

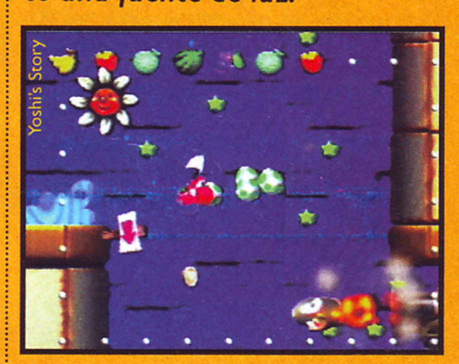
FELIPE LABARCA

Bueno amigo, existe un truco para ese juego y es el siguiente, cuando estés jugando Confront Mode de Lazer Blazer, conecta un control y presiona X rápidamente hasta que te hayan dado 5 veces. Con esto lograrás ser invencible por el resto del tiempo que sigas jugando. Esperamos que quedes conforme con el truco.

Me podrían explicar la diferencia que hay entre los juegos con gráficos render y pre-render.

GLADYS MORALES H.

Cuando se usan Sprites o gráficos en 2D que fueron primero generados por alguna computadora SGI, como los personajes de KI Gold, los gráficos de la serie de los Donkey Kong Country o los personajes de Yoshi's Story, son personajes pre-rendereados, pues fueron creados y se les aplicó una fuente de luz de forma externa al CPU del sistema. Un buen ejemplo de Render son los gráficos de juegos como The Legend of Zelda: The Ocarine of Time, Diddy Kong Racing o la cara que aparece al principio de Super Mario 64, pues son gráficos que está generando el CPU por instrucciones del N64 y que además reciben en ese momento una fuente de luz.



Yoshi's Story

◆

¿Cómo consiguen hacer posters tan buenos y que no están en ninguna parte?

GUSTAVO HERRERA G.

Esa es la gracia de nuestros posters, que sean exclusivos de Club Nintendo, ya que aunque vayas a tiendas especializadas en videojuegos, no los podrás conseguir de ninguna manera.

Deseo que me respondan la siguiente pregunta referente a Diddy Kong Racing: ¿Para qué sirven las bananas?

JORGE ABARCA

Las bananas sirven para dos cosas esenciales, en primer lugar, aumentan tu velocidad máxima, es decir que mientras más bananas consigas, más rápido podrás ir (esto es muy útil, en especial cuando estás usando hovercraft), y en segundo lugar, las bananas tienen una función muy similar a la que tienen las monedas en Mario Kart, es decir, te sirven de "escudo" ya que si te disparan cuando tu tienes bananas, sólo te reducirán la velocidad (quitándote 2 bananas), en cambio, si no tienes bananas, te detendrás por completo.

◆

Con esto del Nintendo 64 (y la inminente desaparición del Super Nintendo, muy a mi pesar), he notado que la calidad de los juegos es increible, sobre todo en cuestiones gráficas. Por ejemplo, tenemos que NFL Quarterback Club 98 a pesar de no ser un título muy común, es espectacular en el asunto de animación (las imágenes son sorprendentes). Entonces yo me pregunto: ¿es acaso el comienzo de una nueva era de videojuegos, en el sentido de que muy pronto tendremos juegos virtuales? (ya saben, interactividad total entre el juego y el jugador). No quiero que crean que soy notavo en esto, sólo se los comento por que ustedes son mi única fuente de información oficial.

WILFREDO CASTRO

En realidad la cosa de los videojuegos sí que está muy avanzada (basta con ver el reporte que continuamos en esta edición) y nos encanta saber que hay gente como tú, que está preocupada sobre este importante tema.

◆

¿Por qué ustedes no creen que Bandai sacará algún juego de Dragon Ball (basado en sus series), si una de ellas acaba de terminar el año 96?

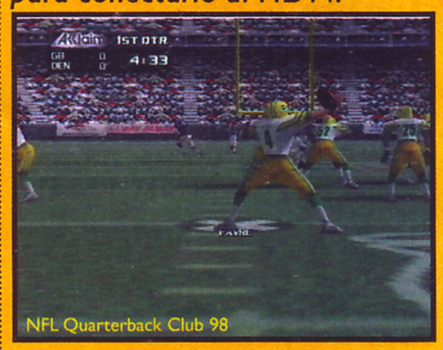
MAURICIO LEON
(Son Gohan)

Aunque es cierto lo que dices, una de sus series (Dragon Ball Z) terminó el año 96, Bandai siempre ha tenido la política de sacar juegos de este estilo mientras la serie esté aún emitiéndose en Japón. Lamentablemente la última saga de la serie (Dragon Ball GT) terminó el 29 de Noviembre del 97, por lo tanto es muy difícil (o al menos en contra de su política habitual) que Bandai saque un nuevo juego de Dragon Ball, sin embargo, nunca debemos perder la esperanza.

Hola amigos de Club Nintendo. Deseo preguntarles algo referente al futuro (parece que exageré un poco, ¿no?): ¿Tendremos que comprar un adaptador especial para el Nintendo 64, que nos permita poder ver los juegos en la HDTV?

BASTIAN BAÑADOS
HERNANDEZ

Como bien sabes, el N64 tiene la posibilidad de desplegar más líneas en pantalla que las que puede mostrar un monitor normal (como por ejemplo, NFL Quarterback Club 98). Sin embargo, es una cantidad menor a la que tiene la HDTV. Alguna vez se comentó que el N64 sería compatible con este sistema, pero si te fijas, los ingenieros de Nintendo no estaban muy seguros de si este sistema sería viable y que realmente saldría en la fecha estipulada. En teoría, podrás conectar tu N64 a una HDTV con un cable de video normal o un cable S-Video, pero no sabemos exactamente si se vaya a requerir de un adaptador especial para conectarlo al HDTV.



NFL Quarterback Club 98

◆

Hola compañeros de la más prestigiosa revista Club Nintendo (...), les escribo porque necesito saber cuántas páginas de memoria ocupan los siguientes juegos cuando grabo mis avances en el Memory Pak: Blast Corp 64, Extreme G, Hexen 64, NFL Quarterback Club 98, Top Gear Rally y Turok.

FRANCISCO SEPULVEDA

Bueno amiguito, vemos que eres uno de los afortunados poseedores de un Memory Pak, bueno ahora te daremos la lista de la cantidad de páginas que ocupa cada archivo de estos juegos en tu Pak: un archivo del juego Blast Corp 64 ocupa sólo 14 páginas, uno de Extreme G ocupa sólo 9, uno de Hexen 64 ocupa 90 páginas, uno de NFL QC 98 ocupa 123 páginas, uno de Top Gear Rally puede ocupar de 3 a 123 páginas (dependiendo de que estés grabando), y uno de Turok ocupa 16 páginas. Esperamos que te sirva toda esta información, ya que así podrás llevar un mejor orden de datos grabados en tu Memory Pak.

Hola amigos de Club Nintendo. Les quiero comentar que cuando ví su revista con el reporte al juego The Legend of Zelda: The Ocarine of Time, enloquecí. ¡Créanme!, fue fabuloso ver lo que puede lograr el maravilloso Nintendo 64 en cuestiones de gráficos (y eso que sólo ví fotos). Entonces me decidí a escribirles para que me digan cuándo saldrá este juego a la venta, ya que me muero de ganas por tenerlo, investigarlo y, por supuesto, terminarlo. También quería saber cuándo saldrá el DD, pues me imagino que Link hará su aparición también en él.

ANDRES HUERTA P.

Te podemos decir que la fecha de salida de Zelda 64 para América es Junio de este año. Esa es la misma fecha en la que saldrá el N64 DD en Japón. Es seguro que aquí en América el DD salga un par de meses después de que lo haga en Japón, pero aún no hay fecha definitiva. Nosotros pensamos que en el E3 de Atlanta se sabrá con mayor exactitud más datos y planes al respecto. Además Zelda 64, según supimos, tardará en salir para el N64 DD.


Zelda 64

Amigos de Club Nintendo: quiero felicitarlos por su grandiosa labor, me gusta mucho su revista. Me gustaría hacerles una pregunta y ojalá que puedan contestármela, ¿podrían nombrarme 5 novedades, que no sean Banjo Kazzoie ni Conquer Quest?.

ROBERTO YAÑEZ

En esta oportunidad, seremos crueles y no te diremos ningún título nuevo, pues deberás verlos en esta edición, en la continuación reportaje al Nintendo Space World 97 (¡je, je!). Ahí encontrarás toda la información más reciente sobre los futuros lanzamientos de videojuegos y accesorios.

Hola amigos de Club Nintendo. Siempre leo su revista y me gusta mucho. Tengo una pregunta para hecerles, ¿qué hacen Ace, Ryo, Axy y Spot?.

SALVADOR D. GONZALEZ

Ellos son los encargados de investigar los juegos que se publican en la revista.

¿Es verdad que entre Ryo y Ace hay una rivalidad enorme?

MARCELA REYES I.

¡Claro que... no!, entre ellos no existe ningún tipo de problema. Inclusive se ayudan mutuamente en sus respectivas labores.

Queridos amigos de Revista Club Nintendo (qué comienzo tan repetitivo). Aparte de felicitarlos y decirles que bla, bla, bla... bueno, ustedes saben. Quiero hecerles llegar un pequeño reclamo (no se enojen conmigo) referente a la sección Club Net, la cual nunca más ví. Yo era una de las personas que esperaban esta sección y veo con tristeza que ya no está más. Deberían volver a insertarla en la revista, pues era muy buena.

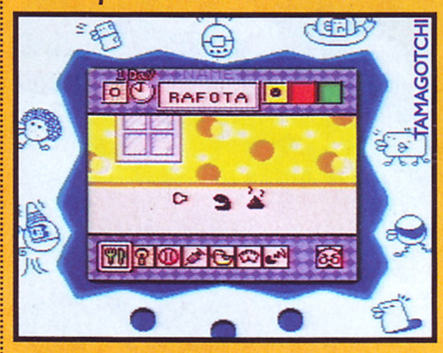
HECTOR URIBE A.

En primer lugar no te preocupes, ya que no nos enojaremos por esto, pues es muy importante para nosotros saber cuáles son los gustos y necesidades de nuestros lectores. Nunca pensamos (honestamente) que la sección Club Net tuviera tanta aceptación dentro de la revista y es por esto que estamos considerando insertala nuevamente.

Quiero comentarles que en una página de Internet ví que hay 2 versiones del popular juego Tamagotchi para el Game Boy, en Japón. Lo que yo quiero saber, es cuál de estas versiones (el original o el de GB) es mejor, ya que como ustedes tienen la posibilidad de conseguir TODOS los juegos cuando quieran, son los indicados para responder y aclarar mi duda.

ANTONIO VERGARA Q.

Aunque las 2 versiones de Tamagotchi que hay en Japón para el Game Boy son mucho más completas y complejas que el original (el del "huevo"), mucha gente puede llegar a preferir el segundo, precisamente por eso: por su sencillez.
En realidad Antonio, depende mucho de los gustos de cada una de las personas.



¿Por qué en algunas oportunidades la revista se atrasa tanto en salir a la venta?.

MANUEL GONZALEZ

Aparte de felicitarlos. quiero decirles que la revista llega muy tarde aquí, lo que me hace estar un poco molesto (la verdad no sé con quien).

VICTOR LORCA J.

La verdad de las cosas es que hemos recibido varias cartas consultándonos sobre este tema y les debemos una disculpa a todos, pues este problema está ajeno a nosotros. Además debes considerar el tiempo que tardamos en realizar la revista, pues como te darás cuenta es muy buena su calidad (modestia aparte). Esperamos poder regularizar este problemadurante este año.

Hola, quiero felicitarlos por su trabajo y comentarles que poseo unos trcos de varios juegos para el Nintendo 64 y quisiera compartirlos con ustedes. ¿Yo puedo enviárselos mediante una carta?

GABRIEL TOLEDO U.

¡Por supuesto que puedes enviárnoslos!. Escríbenos a la dirección que aparece en la página 63.

Querido Doctor Mario:
Los felicito por su trabajo y también tengo algunas dudas
1) ¿Cómo se activa cheat en Donkey Kong Country 3 para SNES?
2) ¿Me podrían dar un truco para Samurai Shadown como poder elegir a AMAKUSA para SNES?
3) ¿Me podrían dar un truco de Tasmania para SNES?

GUILLERMO ABARCA

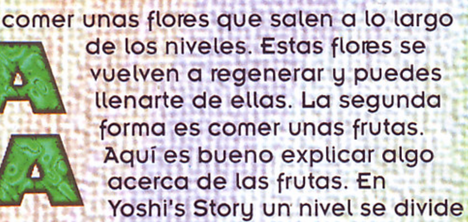
Pareces ser uno de los muchos amigos que siguen fieles al SNES. Bueno, activar cheat en Donkey Kong Country 3 es muy sencillo, para hacerlo debes presionar antes de elegir el archivo que vas a ocupar L, R, R, L, R, R, L, R, L, R entonces aparecerá la frase "Enter Code", y tu podrás ingresar algunos de los códigos que ya hemos dado anteriormente tales como TUFST, WATER, MERRY, LIVES, etc. Con respecto a Samurai Shadown, para elegir a Amakusa debes presionar juntos A, X, Y, B mientras aparece el logo de Takara, luego debes presionar L y R mientras vas a la pantalla de selección de personajes, entonces aparecerá la cara de Amakusa y la podrás elegir. Por último, sobre Tasmania, existen 2 trucos muy útiles que te pueden servir: Para obtener 10 continues presiona B, A, Y, A, X, A en la pantalla de opciones, y para poder seleccionar etapa, presiona en la misma pantalla A, Y, A, Y, X, Y, B, A, R, L.



TRUCOS INEDITOS

Juego...	Para...	Truco...
EXTREME G (Nintendo 64)	Tener nitros ilimitados...	En la selección de vehículo, presiona R y selecciona "Name Select", luego ingresa la palabra NITROID.
EXTREME G (Nintendo 64)	Jugar de cabeza...	En la selección de vehículo, presiona R y selecciona "Name Select", luego ingresa la palabra ANTIGRAV.
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY (Nintendo 64)	Poder jugar con nuevos equipos...	En la pantalla de opciones presiona lo siguiente mientras mantienes presionado abajo+R: C-derecha, C-izquierda, C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-izquierda. Entonces aparecerá el número 1 abajo.
ON THE BALL (Super Nes)	Seleccionar el nivel...	Ingresa el password QWNQP.
MAGIC SWORD (Super Nes)	Acceder a un menú de opciones secreto...	En la pantalla de opciones ubícate en EXIT. Luego en el control 2 presiona y mantén así L, R, START. Luego presiona START en el control 1.
HYPERZONE (Super Nes)	Sound Test...	En la pantalla principal, mantén presionado L, R, luego presiona START.

NUESTRA PORTADA

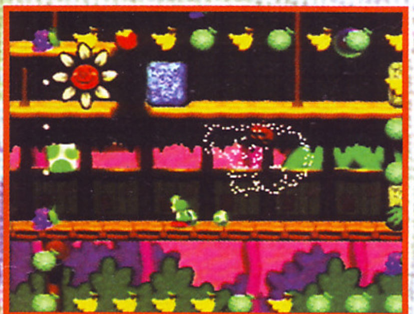


Yoshi's Story

Una vez más tenemos a Yoshi en su propia aventura que ahora está mejor que nunca. Este juego conserva muchas de las características que hicieron a su antecesor, Yoshi's Island de SNES, un gran título.

Muchos de los gráficos siguen conservando ese estilo de haber sido dibujados con lápices de colores. Sin embargo, existen nuevas texturas que han sido integradas a los niveles, entre ellas está una que se ve como la tela; en estos niveles de tela podrás ver nubes y fondos de mezclilla, o árboles que se ven muy gordos (como si estuvieran rellenos de algodón).

Una de las diferencias principales del juego es que ahora ya no tienes que cargar al bebé Mario sin embargo el bebé Bowser sí aparece y es él quien se encarga de echarle una maldición a los Yoshis, los cuales han sido atrapados en un libro y tendrás que sobrevivir a la historia para poder salir. En Yoshi's Island los jefes eran enormes y muy vistosos en cuanto a los efectos especiales, sin embargo, salían en las escenas 4 y 8 de cada nivel. Ahora en Yoshi's Story estos jefes salen a cada rato y varias veces por nivel.



Otra de las diferencias de este juego con la versión de SNES y que es consecuencia de que no lleves cargando al bebé Mario es que tu energía ya no son segundos, sino que ahora es representada por una flor en la parte de arriba a la izquierda de la pantalla.

Existen dos formas para recuperar y ganar energía, la primera consiste en comer unas flores que salen a lo largo de los niveles. Estas flores se vuelven a regenerar y puedes llenarte de ellas. La segunda forma es comer unas frutas.



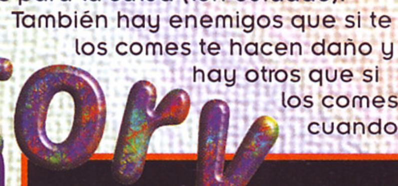
Aquí es bueno explicar algo acerca de las frutas. En Yoshi's Story un nivel se divide en 4 partes. Si llegas al final de la 4a. parte no acabas el nivel como normalmente sucede en un juego de plataformas, sino que regresas a la primera parte. Entonces, para acabar un nivel ¿qué tienes que hacer?, pues comer 30 frutas. Cada vez que comas una llenas un espacio en el marco de la pantalla y cuando lo llenes todo, terminas el nivel. Por lo tanto, puedes terminar el nivel cuando tú quieras. Obviamente no te conviene terminar luego un nivel, ya que necesitas encontrar todo lo que hay escondido.



Cuando comienzas a jugar, antes de entrar a los niveles te darán a conocer cuál es la fruta de la suerte del día. Esta fruta te llenará toda la energía cada vez que te la comas y además te dará más puntos que las otras.



Otro de los puntos importantes de las frutas, es que si te comes la misma fruta de manera consecutiva te van duplicando, triplicando, cuadruplicando... los puntos. Obviamente te conviene comer muchas veces la fruta del día para obtener un máximo de puntos.



Ahora, no todo es felicidad, ya que existen alimentos nocivos para la salud (ten cuidado). También hay enemigos que si te los comes te hacen daño y hay otros que si los comes cuando



están de un color te darán acidez y si están de otro color no. Cada vez que comes un Shy-Guy te dan un huevo automáticamente (ya no tienes que presionar hacia abajo para crear el huevo) del color del Shy-Guy. Además depende del color que tenga el Shy-Guy recibirás más









o menos puntos. Sin embargo, si eliminas a estos sujetos cayéndoles encima, te dan el doble de puntos. Y por si fuera poco, puedes cambiarles el color si caes fuerte cerca de donde están ellos.
Al lanzar los huevos, ahora puedes apuntar hacia dónde quieres que se vayan con el Stick y cuál va a ser su alcance. Cuando estás en posición para lanzarlos, aparecerá una cruz indicándote el lugar donde harán explosión los







huevos. Esto te sirve mucho, ya que hay ocasiones que necesitas que el huevo explote y otras que pegue.
Por ejemplo, en la página 2 del libro, en la escena 3 hay un jefe que es como una babosa cuyo punto débil son sus ojos, pero para eliminarla tienes que deslumbrarla con los destellos de la explosión.
Algo que no hemos mencionado es que el libro cuenta con 6 páginas. Cada págia tiene varias escenas, sin embargo sólo necesitas pasar una escena para continuar en la siguiente página. Tendrás que averiguar qué pasa si completas todas las escenas.
Durante la historia, existen varias pruebas que la hacen más interesante, como una en donde tienes que llevar una pila de cajas cargando desde una bandera hasta otra, sólo que esta pila de cajas es un poco inestable, ya que se balancea dependiendo de cómo te muevas. El objetivo es llegar hasta la otra bandera con todas las cajas y con esto obtienes frutas (de la misma especie).
Algo que les quedó muy bien a los de Nintendo fueron todos los efectos de voz de Yoshi, ya que con ellos lograron darle "más vida" al personaje. Con ellos te das cuenta si Yoshi está feliz, qué tanto se esfuerza, cómo sufre, etc.

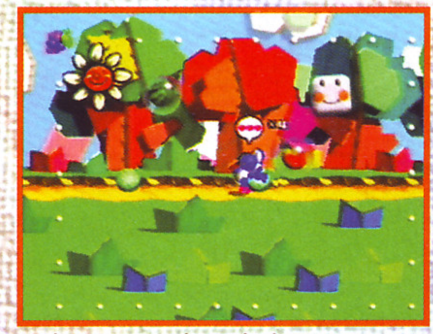
Yoshi's Story aporta nuevos detalles a los juegos de plataformas y esperemos que sigan saliendo este tipo de títulos que aunque son en 2D, son excelentes











y es lo que muchos de los videojugadores queremos tener. No es necesario que sea en 3D para ser un juego excelente, ¿o no?

NINTENDO space world 97

En el anterior número de la revista comenzamos a ver los juegos y eventos importantes que se suscitaron cuando fuimos a Japón y asistimos al Nintendo Space World el año pasado. Por cuestiones de tiempo y espacio (¿esto es algo nuevo?), no pudimos ver todos los títulos importantes que ahí se presentaron, pero ahora terminaremos de verlos y también tendremos las entrevistas que pudimos lograr con gente importante del medio (a decir verdad, con gente MUY importante). Primero veamos los juegos y luego las entrevistas.



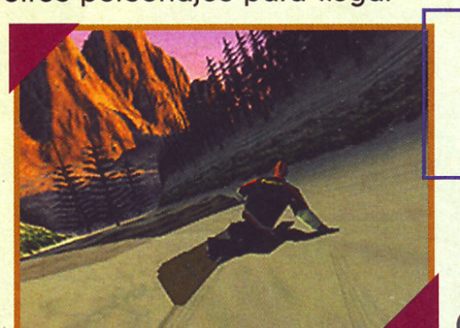
Snowboarding

Para entrar a la moda de los juegos de deportes invernales, Nintendo pronto comercializará este título con el nombre provisional de Snowboarding. A grandes rasgos podemos decir que está basado en el popular deporte (en lo países en los que cae mucha nieva, claro está) del Snowboarding. Está desarrollado como si fuera un juego de carreras, pues muchos de los eventos que hay aquí, los encontramos en títulos del mismo género que mencionamos anteriormente.



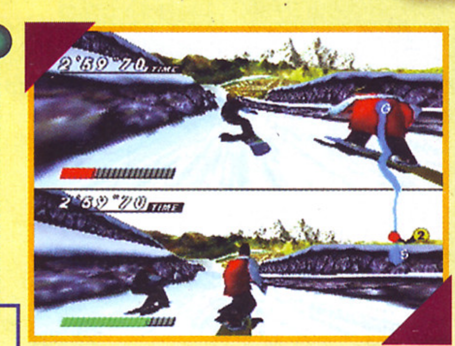
Por ejemplo, podrás jugar en el modo para un jugador y en él tienes que competir contra otros personajes para llegar primero a la meta y así obtener una mayor cantidad de puntos.
Y sí, para que este juego siga teniendo parecido a un título de carreras, también pueden jugar 2 personas en este modo, ya sea contra el CPU o compitiendo entre ellos.





Otros modos que sabemos se incluirán, son los de Tiempo y los de figuras acrobáticas (al parecer, cuando estás compitiendo en alguno de los otros modos, obtienes puntos extras si es que logras realizar una figura acrobática en el aire, muy al estilo de Wave Race 64).

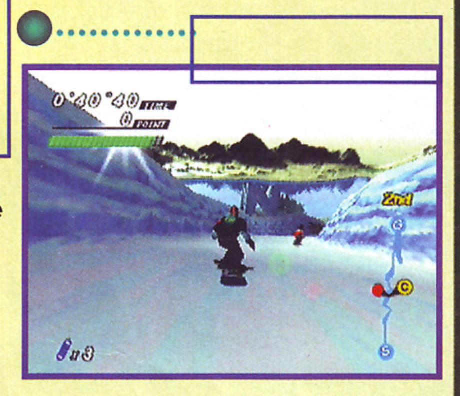




En cuanto a los gráficos, aunque son muy sencillos, son bastante buenos y está lleno de efectos visuales interesantes y otros ya que muy usados, pero que siguen luciendo (como el "Lens Flare").







La movilidad es buena y la animación de los personajes está muy bien hecha. Aunque por el nombre este juego no dice mucho, realmente vale la pena que se le siga la pista, pues es prometedor. Por cierto, este título está siendo desarrollado aquí en América por una compañía de nombre "Lamar", así que es muy probable que en el futuro oigamos más de ella. Por el momento podemos decir que están realizando un excelente trabajo.

Nintendo®

NBA Basketball

Mientras que la NFL se preocupa porque sólo exista un juego para el N64 que tenga su permiso, al parecer a la NBA le tiene sin mucho cuidado, pues Nintendo está preparando un juego de basquetbol profesional con la licencia de esta asociación deportiva. Al igual que sucede con el título de Snowboarding, éste sólo es el nombre provisional y esperemos que lo cambien, pues no es muy original que digamos, pero bueno, lo que importa es el juego en sí y no el nombre, así que veremos qué es lo que tiene este título.



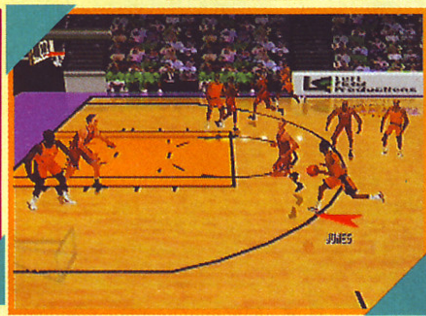


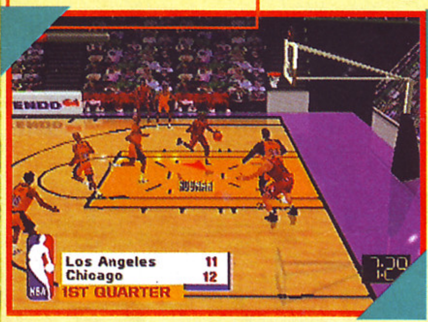
Primero que nada y por conclusión lógica, al ver el nombre se puede adivinar que aquí podrás controlar a todos los equipos profesionales de la NBA, pero eso no es todo, pues también jugarás con todos (bueno, casi todos) los jugadores profesionales de cada equipo. En este último caso, los programadores están teniendo especial cuidado para que se parezcan lo más posible a los originales, tanto en altura, aptitudes físicas, apariencia, así como para que tengan muchas de las jugadas especiales de los jugadores. Los gráficos de los jugadores están desarrollados con polígonos y los movimientos están siendo capturados a partir de movimientos de jugadores profesionales.



Aunque cabe señalar que lo que vimos en el evento se veía algo raro (la animación, para ser más precisos), la gente de Nintendo nos hizo especial énfasis en que este título aún está bajo desarrollo y que se verán una buena cantidad de mejorías. Obviamente este juego tendrá bastantes modos de juego y opciones especiales que ya se han visto en otros de deportes (las ligas, opciones para jugar un solo juego o temporada completa y hasta las vistas de la cámara), así que no conviene mucho que abundemos en detalles, pero sí hay que mencionar que NBA Basketball se podrá jugar hasta por 4 personas simultáneamente.











Nintendo®

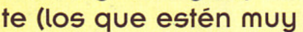


Pikachou Genki de Chu

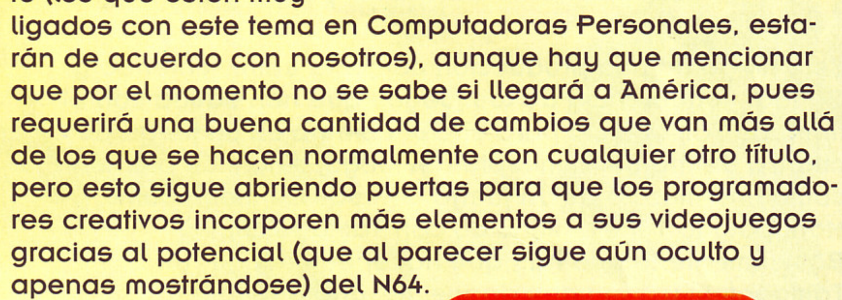
Como te podrás imaginar, este es un juego que está totalmente enfocado para el mercado japonés por el personaje que está involucrado como "héroe", pero de cualquier forma es un título del que debemos hablar, pues en él se ha logrado algo que en ningún otro juego para formato casero se ha hecho y es incorporar la tecnología de reconocimiento de voz.

El héroe es Pikachu (el monstruo favorito de los coleccionistas de Pockemon) y lo que tienes que lograr es convertirte en su amigo. Sí, el objetivo suena como sin reto o algo nada emocionante, pero lo que debes hacer es literalmente "hablar" con él para ayudarlo a lograr ciertos objetivos, por ejemplo, si Pikachu está hambriento tienes que explicarle la forma en la que él debe bajar una manzana que está en la parte más alta de un árbol, o explicarle cómo es que tiene que arrojar una pelota para que puedas divertirte con él. Esto lo haces por medio de órdenes que el N64 procesará con el micrófono que vendrá incluído con el juego y que se conecta en uno de los puertos de los controles (todo indica que también hay que conectar un control).





Como mencionamos anteriormente, el incorporar una tecnología como ésta a un videojuego, es un logro muy importante (los que estén muy ligados con este tema en Computadoras Personales, estarán de acuerdo con nosotros), aunque hay que mencionar que por el momento no se sabe si llegará a América, pues requerirá una buena cantidad de cambios que van más allá de los que se hacen normalmente con cualquier otro título, pero esto sigue abriendo puertas para que los programadores creativos incorporen más elementos a sus videojuegos gracias al potencial (que al parecer sigue aún oculto y apenas mostrándose) del N64.



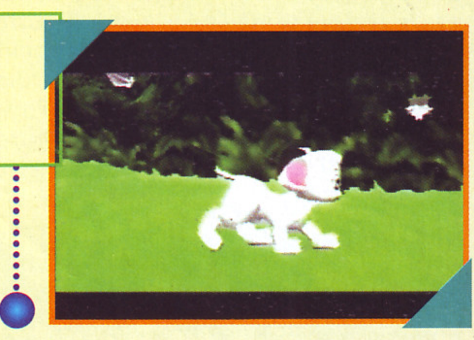




Jungle Tai Tei

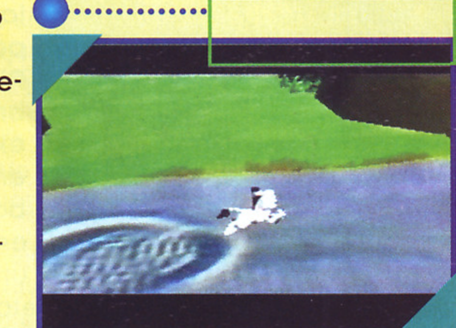
Después de pasado un año del anuncio de que Nintendo estaba trabajando en este juego, se pudieron ver algunas imágenes en video de él. De lo poco que pudimos observar fue a Kimba, el personaje principal y dolor de cabeza de los estudios Disney (si no lo sabes, el alto parecido de "Simba, el Rey León" con Kimba, el rey de la Jungla de Tezuka, originó una demanda que Disney perdió).





La animación del personaje se veía bastante bien en algunos de los aspectos mostrados como caminar, correr y saltar. Los efectos gráficos también se ven bastante bien, en particular nos gustaron mucho unas fuentes de luz que se mostraron en un monitor gigante y el efecto de agua que se muestra en una de las fotos con las que ilustramos.

A final de cuentas y por la pura apariencia, este juego se ve como un título muy al estilo de los juegos de aventuras para este sistema como Super Mario 64 o Banjo-Kazooie, pero hay que recordar que Miyamoto quería hacer algo especial con este juego (él comentó que quería hacer un juego que no se jugara con la mente, sino con el corazón). Quizá para poder detectar eso a lo que Miyamoto se refería, habrá que esperar por una versión aún más completa de este juego.



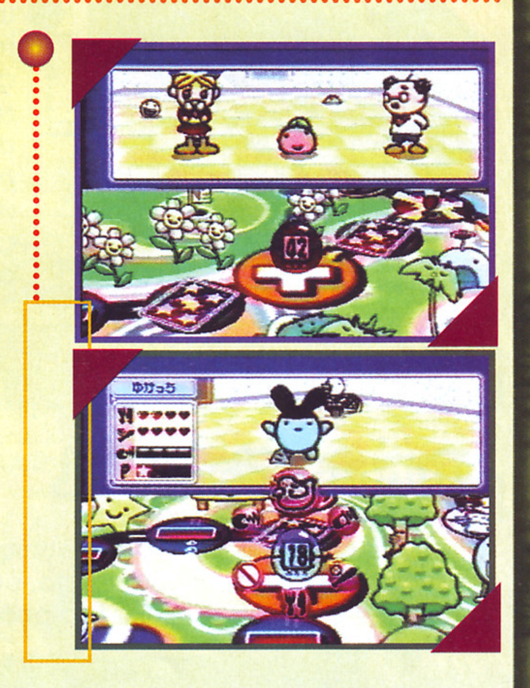
Nintendo

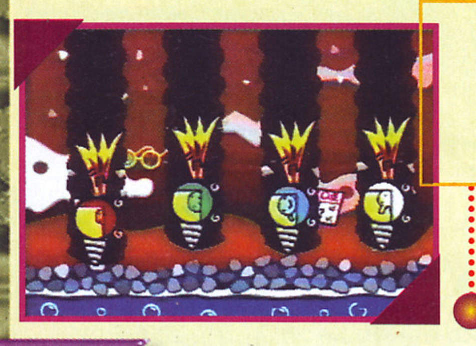
Tamagotchi World

Este juego es una producción conjunta entre Nintendo y Bandai. A diferencia de los juegos que han salido con el tema de Tamagotchi para el GB, este no es un juego de crianza dentro del concepto del juego, sino más bien es como una mezcla de un juego de esos de mesa como Monopoly (o Turista mundial) con Tamagotchi.

Básicamente lo que hay que hacer es escoger un Tamagotchi y con unos dados, llevarlo a recorrer el mundo de estos singulares personajes.

A lo largo del juego, tu mascota podrá ir creciendo más o menos desarrollando una temática como la del juego original, pero con algunas diferencias. También tendrás la oportunidad de participar en varios mini-juegos dependiendo de las casillas en las que vayas cayendo.





Es bastante probable que este juego no llegue a nuestro continente, pero nunca hay que decir un no rotundo, pues lo mismo se pensaba del primer juego de Tamagotchi para el GB y ya lo tenemos en América.



Nintendo 64DD

Tal como se dijo en el número anterior (en la parte de la conferencia de prensa del Sr. Yamauchi) definitivamente fue una mala noticia el escuchar que la salida de este aditamento se retrasará por 3 meses por la cuestión del Software. Esto nos da como fecha tentativa por ahí por Junio/Julio en Japón, así que quizás la salida de este aditamento y algunos de los juegos que se preparan para este sistema serán la punta de lanza (obviamente junto con Zelda 64) para Nintendo en el próximo E3 de este año. De cualquier forma tuvimos la oportunidad de ver en vivo algunos de los juegos que ya están casi listos para este sistema y otros tantos que se mostraron en video. Definitivamente lo mejor para este sistema son los juegos de la serie Mario Artist (3 de los 5 que se tienen planeados), así que lo mejor es que pasemos a ver estos juegos y los otros que se preparan para este aditamento.



Nintendo

Mario Artist Series

De esta serie de juegos ya dimos un adelanto en el número anterior y ahora los veremos con mayor detalle. Recordemos que estos 3 son los primeros de una línea de 5 que están planeados para la línea de "Mario Artist". De los otros 2 se sabe que uno podría ser "Sound Maker" y por el nombre es bastante obvio que se trata de un juego para hacer música, pero ¿y el que falta? Pero bueno, ya nos estamos adelantando mucho, mejor veamos primero los 3 juegos de los que ya hay información segura.



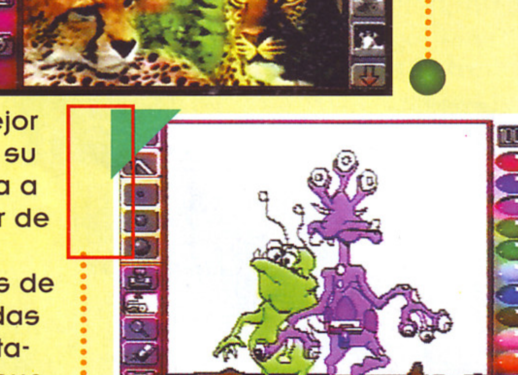
Nintendo

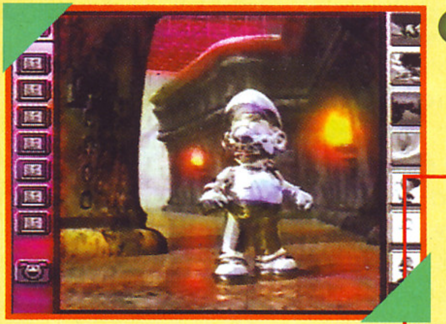


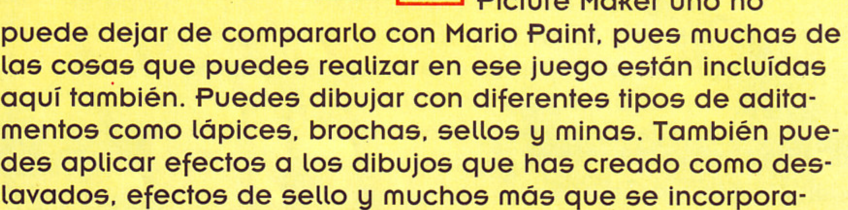
Picture Maker

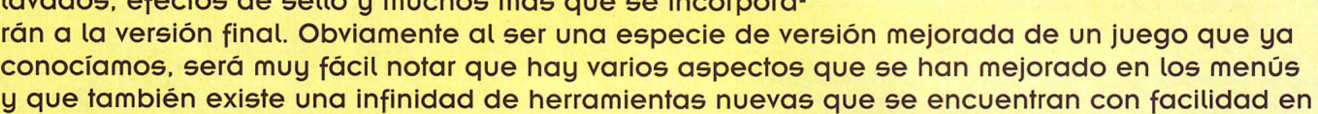
Definitivamente esta serie de juegos son una de las tantas muestras de las que hacía referencia Hiroshi Yamauchi,de la nueva dirección que deben tomar los videojuegos en el futuro.

En los 3 primeros juegos de la serie de Mario Artist vemos una buena cantidad de creatividad por parte de los diseñadores de los juegos y también se puede apreciar que algo indispensable para que tú también puedas disfrutar de estos títulos es que también tengas mucha creatividad, pero lo mejor es que si no la tienes, su programación te ayuda a desarrollarla. Al hablar de Picture Maker uno no puede dejar de compararlo con Mario Paint, pues muchas de las cosas que puedes realizar en ese juego están incluídas aquí también. Puedes dibujar con diferentes tipos de aditamentos como lápices, brochas, sellos y minas. También puedes aplicar efectos a los dibujos que has creado como deslavados, efectos de sello y muchos más que se incorporarán a la versión final. Obviamente al ser una especie de versión mejorada de un juego que ya conocíamos, será muy fácil notar que hay varios aspectos que se han mejorado en los menús y que también existe una infinidad de herramientas nuevas que se encuentran con facilidad en los paquetes para computadoras de diseño gráfico, como los que utilizamos en la revista para crear los elementos que se usan en los artículos, como el hecho de aumentar o reducir el tamaño de una imagen sin que ésta pierda calidad (esto es para que te vayas dando una idea de lo que podrás lograr con este juego).





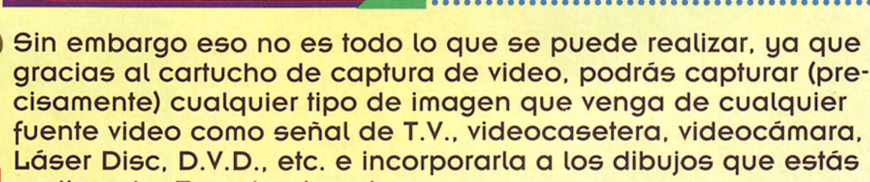




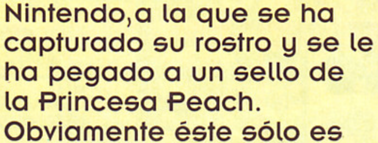




Sin embargo eso no es todo lo que se puede realizar, ya que gracias al cartucho de captura de video, podrás capturar (precisamente) cualquier tipo de imagen que venga de cualquier fuente video como señal de T.V., videocasetera, videocámara, Láser Disc, D.V.D., etc. e incorporarla a los dibujos que estás realizando. En este ejemplo tenemos a una popular artista japonesa que ha aparecido en los últimos comerciales de Nintendo, a la que se ha capturado su rostro y se le ha pegado a un sello de la Princesa Peach. Obviamente éste sólo es un ejemplo de las cosas que se pueden hacer. A ti ¿qué se te ocurre?... una buena idea sería capturar una pantalla completa de algo y después trabajar sobre ella.

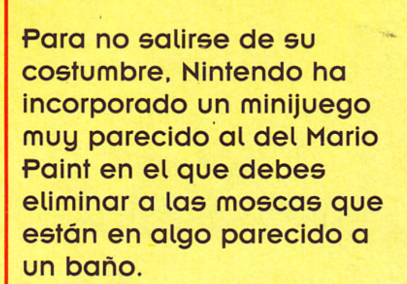








Otras de las tantas opciones que tiene este juego y que fue mostrada, es la habilidad para crear animaciones muy al estilo de primer Mario Paint; también existe una especie de cuaderno para iluminar en el que podrás cambiar los colores a la piel de unos dinosaurios que están moviéndose en su ambiente natural (al parecer a estos Dinos también los podrás manipular con el Mouse o el Control).



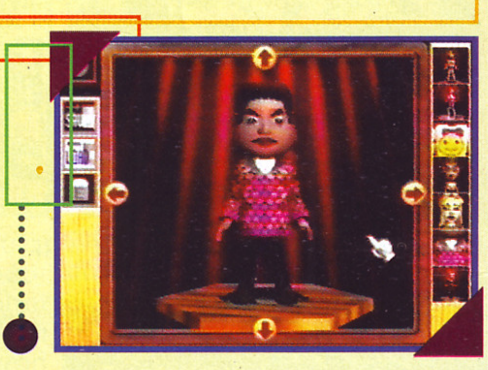
Para no salirse de su costumbre, Nintendo ha incorporado un minijuego muy parecido al del Mario Paint en el que debes eliminar a las moscas que están en algo parecido a un baño.





La gran mayoría de trabajos que puedas crear en este juego se podrán grabar en el disco mismo (todavía no está totalmente confirmado este hecho, pero es lo que se dejó ver en el evento).

Talent Maker



Talent Maker es, básicamente, un juego en el que tienes la posibilidad de crear a un personaje que tú quieras dentro del N64. Para crear a este personaje tienes una buena cantidad de opciones que te ayudarán a hacerlo mucho más completo (y mucho más fácil). Entre estas opciones están el escoger la forma de la cara, el tipo de ojos, nariz y boca, el color del pelo (y de la piel), la altura, la complexión, el color de la ropa y el tipo de accesorios que usará este personaje.

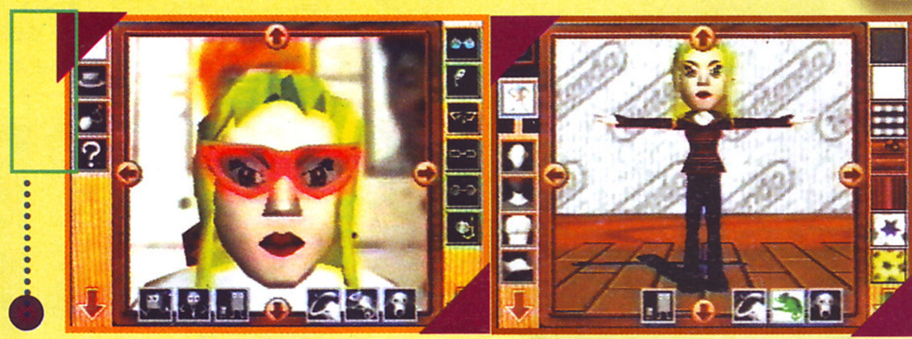
Nintendo®





Talent Maker te permite crear una buena cantidad de personajes y grabarlos en memoria.

Ahora, ¿para qué querría alguien crear un personaje? Bueno, pues en Talent Maker el "muñeco virtual" que tú hayas creado lo puedes poner a realizar una buena cantidad de cosas. Entre ellas están el ponerlo a hacer algunas "Katas" de Karate, puede entrar a un concurso de baile, o puede modelar algunos de los diseños que están programados en el juego (nosotros creemos que todas estas acciones son un poco simples y que el objetivo real de crear un personaje como el que detallamos anteriormente, se mantuvo en secreto para que las otras compañías no se apropien del concepto, pues ya ves que es algo que pasa muy seguido en esta industria).







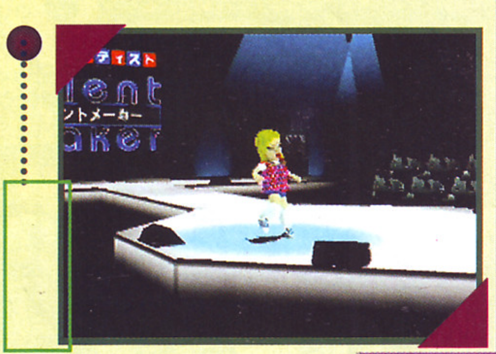








Este juego, al igual que Picture Maker emplea el cartucho de captura de video de una forma muy divertida y es que con él, puedes grabar de una película, cámara o cualquier fuente de video un rostro, después recortarlo y grabarlo en el juego para aplicárselo como textura al rostro del personaje que hayas creado. Al explicarlo, esto puede sonar como otro de esos ejemplos que hemos puesto de cosas que son bastante ociosas, pero que a su vez son extremadamente divertidas. De esta forma, si tienes una grabación de video de una fiesta familiar, te convertirás en la persona más temida de tu familia, pues de ahí podrás tomar los rostros que quieras e incorporarlos a una buena cantidad de muñecos que crees con proporciones muy raras. ¿No crees que esto es algo bastante divertido?

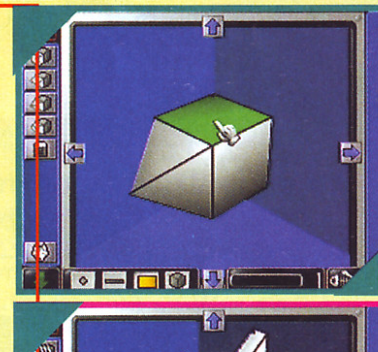


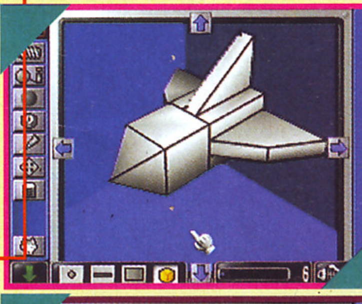
Por cierto, ¿recuerdas que hace algún tiempo se hablaba de que Nintendo lanzaría un juego para el N64 con el nombre de Climber? Pues bien, este juego se canceló hace ya algunos meses y el concepto se decidió incorporar al juego de Talent Maker. Sí, el mini juego de TM es el que originalmente iba a ser lanzado para el N64 como Climber. De igual forma las secuencias animadas de los dinosaurios del juego Picture Maker se ven sospechosamente muy parecidas a las escenas que se mostraron hace algún tiempo para un juego que se conocía con el nombre clave de Creator. Qué cosas tan complicadas, bueno te aconsejamos mantenerte muy atento para que no te pierdas de nada.

Nintendo®

Polygon Maker

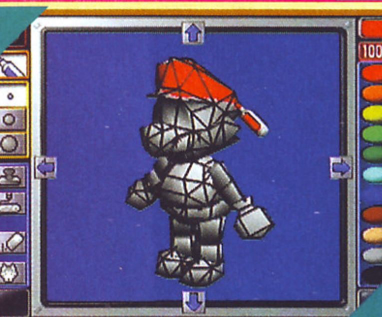
Este juego de la serie Mario Artist es el fruto de la unión de un proyecto entre Nintendo y Nichimen Graphics. De los tres juegos que se presentaron en el Space World, éste es sin duda el más fácil de describir, pero no quiere decir que sea simple, al contrario, es un juego bastante impresionante por la sencillez con la que lo manejas. Polygon Maker es un título en el que como videojugador, tendrás la posibilidad de crear figuras en 3D a base de polígonos, después de armarlas podrás modificarlas en cualquier sentido, pintarlas, aplicarles texturas y estampas para adornarlas. También existe una opción en la que puedes poner tu diseño como en exhibición. Algo bueno de este juego, es que los diseños que hagas y que grabes, después los puedes mezclar entre ellos para lograr cosas un poco más complejas.

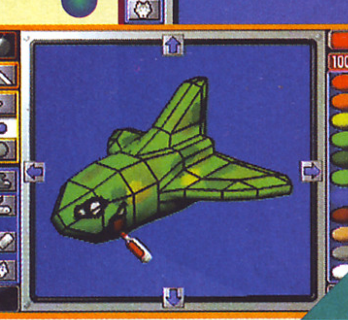






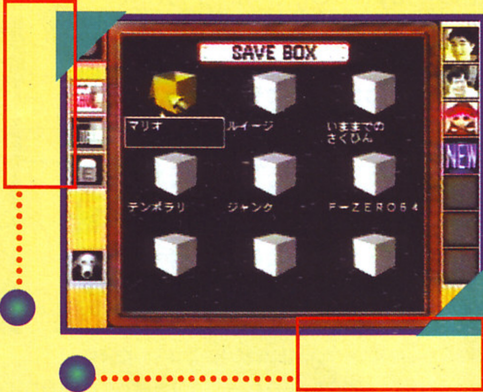


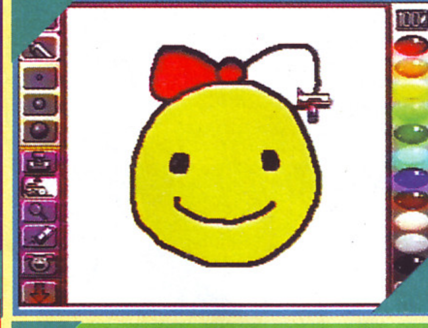




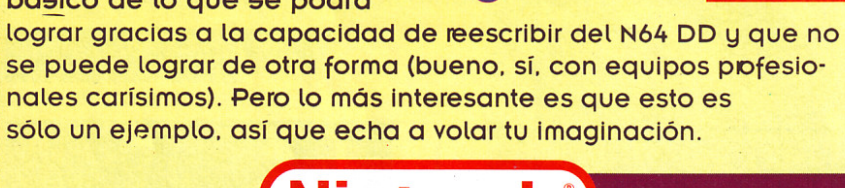
Nintendo®

Ahora veremos algo que nos pareció una excelente idea del la serie de juegos de Mario Artist y esto es la compatibilidad. El ejemplo que se dio para este caso fue entre el juego Picture Maker y el Talent Maker. Y es que un diseño que hagas en el juego de Picture Maker lo puedes grabar en la memoria del N64 DD y así incorporarlo como textura dentro del juego de Talent Maker. En este caso tenemos una simpática "Happy Face" que se le puede incorporar a la camisa de este sujeto. Este es solamente un ejemplo muy básico de lo que se podrá lograr gracias a la capacidad de reescribir del N64 DD y que no se puede lograr de otra forma (bueno, sí, con equipos profesionales carísimos). Pero lo más interesante es que esto es sólo un ejemplo, así que echa a volar tu imaginación.









Los juegos que a continuación veremos también se planean lanzar para el N64DD, pero sólo fueron mostrados en video.

Mario RPG 2 [N64DD]





Realmente fue muy poco lo que se mostró de este juego, fuera de un video de muy poca duración y las fotos que ves aquí, fue lo único que se pudo observar del juego. Como verás, para esta secuela, Nintendo ha cambiado los gráficos prerendereados por imágenes dibujadas a mano (lo contrario a lo que pasó con Yoshi's Island y Yoshi Story). Otro cambio importante es que ahora la vista que tienes del juego no es de 3/4, sino una vista lateral muy parecida a la de los clásicos juegos de acción, y eso se nota mucho en que los personajes que aparecen en la pantalla son imágenes en 2D, pero los escenarios en los que se desarrolla la acción son en 3D.

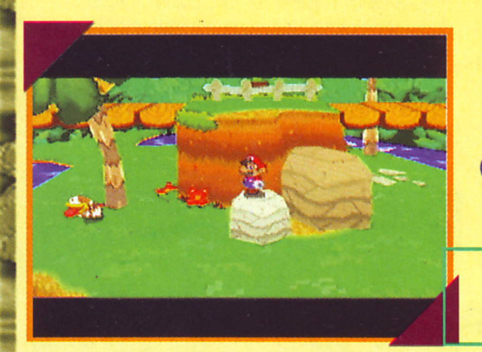


Por lo mismo que este título aún está en etapas muy preliminares de desarrollo, no se dijo gran cosa de él, pero Shigeru Miyamoto anticipó que quieren hacer de éste, un título un poco más enfocado a lo que son los jugadores más jóvenes.

Tal vez esto sea un punto importante para hablar de este juego, pero lo que a nosotros nos hubiera gustado saber más es ¿de qué forma va a usar la capacidad de reescribir Nintendo en este título? Ya hemos visto algunos ejemplos con los juegos que se mencionaron anteriormente, pero de este título no se mencionó nada sobre la forma en la que se utilizará esta habilidad. Sin lugar a dudas Nintendo debe







estar preparando una gran sorpresa, como las muchas que tuvimos la oportunidad de ver en este evento. Particularmente nos pareció muy creativo el mezclar los gráficos rendereados ultramodernos de fondo, con la sencillez clásica de los personajes como salían en el NES.

Nintendo®

Mother 3 [N64DD]





Otro genial juego para el N64 DD. Mother 3 (o Earthbound 64, como lo conoceremos aquí en América) se está preparando para aparecer en este año. Aunque todavía no hay mucha información sobre la historia de este juego, se sabe que será de "multi-historias", es decir, que podrás jugar con diferentes personajes y así conocer un poco más de por qué está involucrado en lo que es la trama principal del juego. Este fue otro de los juegos que sólo fueron mostrados en video y en lo que tuvimos la oportunidad de ver, se podía apreciar que se está haciendo un extensivo uso de los Cinemas Display en tiempo real como pasa con Legend of Zelda 64. Como buen RPG, tienes que conocer a mucha gente, hablar con ellos y resolver acertijos; pero éstos no son todos los elementos que se verán en este título, pues también habrá una buena cantidad de mini-juegos mientras se desarrolla la trama de Mother 3 y otro tipo de elementos que se piensan incorporar, pero de los cuales no hablaron mucho, pues (y como dijo Benimaru Ito en el E3 del 97) hay muchas





cosas bastante innovadoras al respecto de este juego que se mantendrán en secreto hasta que prácticamente salga a la venta. Nosotros nos imaginamos que entre estas cosas secretas se encuentra la forma en la que el equipo de desarrollo, está trabajando para ocupar la capacidad de escribir del N64 DD. Por cierto, ya que estamos hablando de cosas secretas del E3, en aquella ocasión Benimaru Ito (diseñador principal de los personajes y escenarios) señaló que estaban trabajando en un modo de combate innovador, pero precisamente en las imágenes de las que te estábamos hablando y que vimos en en el video, pudimos observar que el modo de batalla de este juego y de los anteriores "Mothers" no tiene mucha variación, más allá de que los personajes son poligonales en la versión del N64 DD. Habrá que esperar a jugar este título para saber si es que sí hay diferencias al jugarlo y sólo son parecidos estos modos en el aspecto gráfico.Y ya para finalizar tenemos que decir que el director de este juego es el Sr. Shigesato Ito. Si el nombre te suena conocido es porque en el discurso del Sr. Yamauchi que publicamos en el número anterior lo mencionó como el desarrollador del concepto "Cabbage". Cabe señalar que el señor Shigesato Ito es una persona muy influyente en el mundo de los videojuegos en Japón y -por supuesto- dentro de Nintendo.











Nintendo

Sim City 64 [N64DD]



Este título está siendo desarrollado por Nintendo y Maxis (los creadores del concepto original de Sim City). Básicamente para este juego se aplicará el mismo concepto y modo de juego del Sim City original, en el que tienes que crear una ciudad libre de conflictos y problemas que les pudieran aquejar a los habitantes simulados como todos los que se generan en las ciudades grandes y mal planeadas (nosotros lo decimos por experiencia, pues la redacción de la revista se encuentra en una ciudad como la que acabamos de describir).



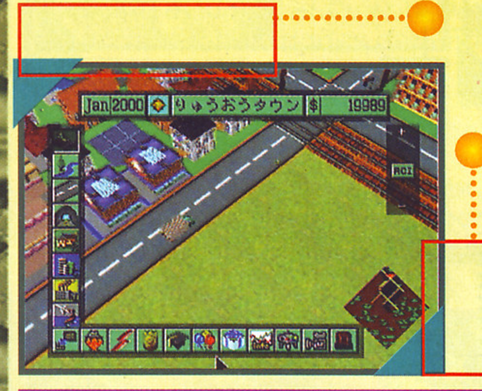
Lo interesante del juego es que una vez que estés construyendo tu ciudad, podrás "visitarla" en toda la extensión de la palabra, tendrás la posibilidad de recorrer sus calles y así ver de cerca los problemas que tendrás que combatir. De hecho este juego tiene algunas opciones que nos recuerdan de manera sospechosa al juego de "Sim Copter" que vimos el año pasado en el E3 de Atlanta. En su conferencia de prensa, Shigeru Miyamoto dio una leve idea de lo que se podría hacer en esta versión de Sim City para el N64 DD y así aprovechar las ventajas de este sistema. A grandes rasgos mencionó que uno podía crear un dibujo en juegos como el Picture Maker u otro tipo de elementos en juegos distintos para DD que le podrían ser incorporados.

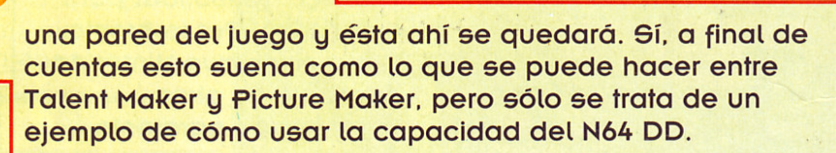






El ejemplo que dio es que en Picture Maker podrías crear una imagen cualquiera y que esta imagen se la puedes poner a una pared del juego y ésta ahí se quedará. Sí, a final de cuentas esto suena como lo que se puede hacer entre Talent Maker y Picture Maker, pero sólo se trata de un ejemplo de cómo usar la capacidad del N64 DD.





Pockemon Stadium y Pockemon Snap

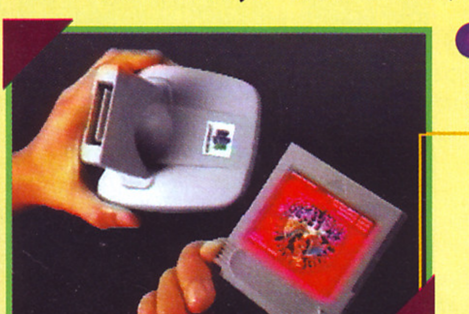
Estos dos juegos para el N64 DD están enfocados por el momento únicamente al mercado japonés, pero de cualquier forma es importante hablar de ellos. Primero veremos Pockemon Stadium, el cual es un juego bastante simple en su temática, pero que presenta unos interesantes aditamentos.



Este juego es una especie de arena, en donde tú puedes echar a pelear a las mascotas que tengas capturadas en cualquier cartucho de la serie de juegos Pockemon de GB. Dentro de la información que trae el juego, están los modelos 3D de todos los personajes de los 3 juegos de Pockemon y las animaciones para sus diferentes ataques.

Ahora, ¿cuál es el chiste de esto? seguramente te estarás preguntando y es que los datos del nivel del monstruo, la energía, el poder y los ataques que ha aprendido, los puedes leer directamente desde el cartucho de GB en el N64 gracias a un aditamento que se conecta en el puerto del Controller Pak y ahí puedes meter cualquiera de las versiones de un cartucho de Pockemon (rojo, verde o azul). Gracias a esto, el N64 podrá leer los datos de los monstruos de tu cartucho de GB y de ahí pasarlos al DD. Con esto podrás enfrentarte a los monstruos de algún amigo sin la necesidad de tener los 2 GB unidos con el cable Link, además de que aquí, al estar animadas la batallas se ven más impresionantes.





Nintendo®

Como dijimos al principio, ésta no es una aplicación sobresaliente del DD, pero deja ver que el N64 DD y el GB trabajarán en forma conjunta para ampliar aún más la forma de entretenimiento que Nintendo busca consolidar para el futuro. Por lo pronto, sabemos que Nintendo trabaja en otros proyectos para este modo de juego y no emplearlo únicamente de esta forma.



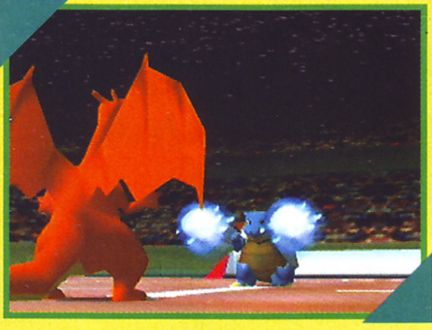












Si uno se pone a pensar en locuras, hay cosas geniales que se podrían lograr de esta forma, pues este sistema permite tanto leer y grabar datos del GB al N64, como del N64 al GB.

Nintendo



Pockemon Snap sí que es un juego al que no le encontramos mucho chiste. En este título te conviertes en un camarógrafo que debe andar por un bosque para fotografiar a los Pockemon en su habitat natural (algo así como un Paparazzi).
El movimiento es automático y siempre vas hacia adelante, pero con el control puedes guiar la vista del personaje. Así, cuando encuentras a un monstruo tienes que tomarle fotos.



La cuestión es que sólo tienes una cantidad limitada de fotos para tomar y a los personajes los tienes que agarrar en su mejor ángulo. Lo que le quita lo aburrido a este juego es que tienes ciertos Items que puedes usar para llamar la atención de los monstruos y así tomar mejores fotos. A algunos les puedes arrojar fruta para entusiasmarlos y que salgan felices en las fotos, otros están dormidos y puedes usar una campana para despertarlos y a los que se esconden les puedes arrojar una roca para que se muevan.
Esperamos que ahora veas y entiendas por qué es que no le encontramos mucho chiste a la trama del juego. Después de tu recorrido, tendrás la posibilidad de revelar tus rollos y si en ellos hay algunas fotos que te hayan gustado, las podrás grabar en lo que se llama un álbum fotográfico virtual dentro de la parte escribible del N64 DD.





Aunque el juego es de los que nosotros consideramos "Simples", se puede ver otra de las múltiples cualidades del DD. Como lo hemos mencionado anteriormente, creemos que la presentación de este título es más que el compromiso de lanzarlo, el mostrar al mundo lo que ahora se podrá lograr con un nuevo equipo; esperamos que pronto se empleen de una mejor forma estas opciones.



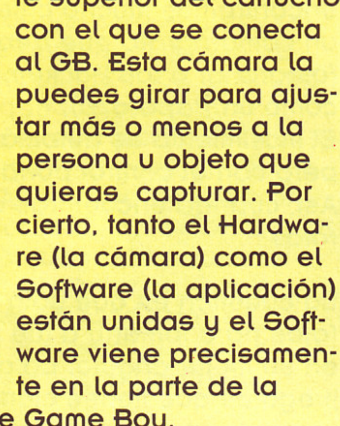


GAME BOY

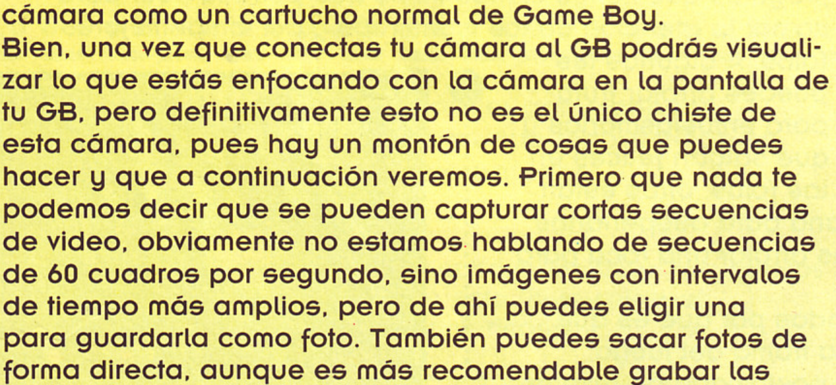
Pocket Camera

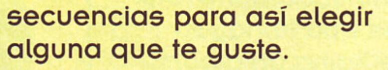
Vaya que sí fue una gran sorpresa ver un aditamento de este tipo para un sistema que ya tiene bastante tiempo en el mercado, y que además muchos daban por muerto con la salida del N64. Pocket Camera es -como su nombre lo sugiere- una cámara que se conecta al GB y con ella puedes realizar una buena cantidad de cosas. La cámara es una especie de esfera que está en la parte superior del cartucho con el que se conecta al GB. Esta cámara la puedes girar para ajustar más o menos a la persona u objeto que quieras capturar. Por cierto, tanto el Hardware (la cámara) como el Software (la aplicación) están unidas y el Software viene precisamente en la parte de la cámara como un cartucho normal de Game Boy.

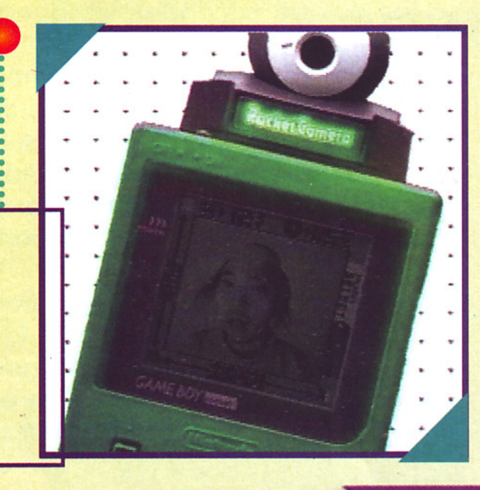




Bien, una vez que conectas tu cámara al GB podrás visualizar lo que estás enfocando con la cámara en la pantalla de tu GB, pero definitivamente esto no es el único chiste de esta cámara, pues hay un montón de cosas que puedes hacer y que a continuación veremos. Primero que nada te podemos decir que se pueden capturar cortas secuencias de video, obviamente no estamos hablando de secuencias de 60 cuadros por segundo, sino imágenes con intervalos de tiempo más amplios, pero de ahí puedes eligir una para guardarla como foto. También puedes sacar fotos de forma directa, aunque es más recomendable grabar las secuencias para así elegir alguna que te guste.











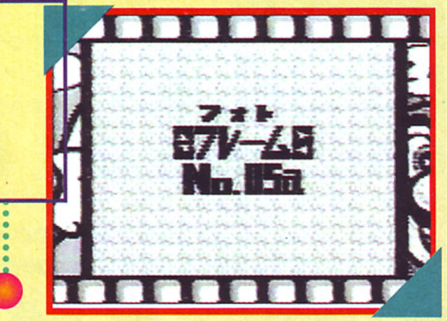


Nintendo®

Una vez que tengas la foto de tu elección, tienes la posibilidad de guardarla en la memoria del cartucho (se pueden grabar más de 20 imágenes). Al momento de estar capturando estas imágenes podrás activar algunos efectos simples pero bastante divertidos, como el de hacer una toma de espejo con la mitad de la pantalla en forma vertical u horizontal. Ahora, con las imágenes que grabas puedes hacer muchas cosas, a continuación veremos todas las posibilidades que ofrece la Pocket Camera.







Nintendo®

PAINT:

Una opción más o menos "a la Mario Paint", pero solamente con 4 colores (hay que recordar que el GB solo puede desplegar 4 tonos de grises a la vez en la pantalla). Escoge cualquiera de los 4 tonos y también alguna de las "brochas" para poder dibujar sobre una de las imágenes que capturaste. Aquí se puede hacer cualquier cosa y después grabarla así, con los cambios que le hayas hecho.

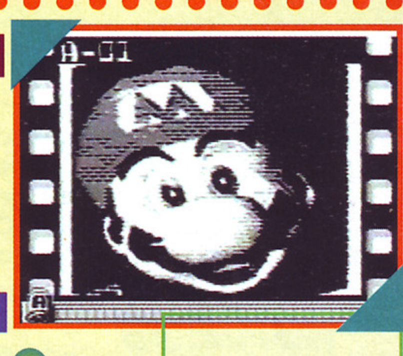




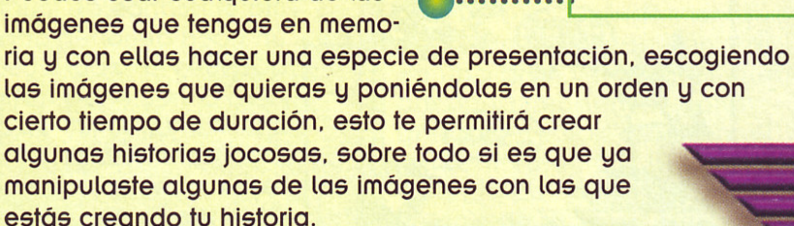


INTERCAMBIAR:

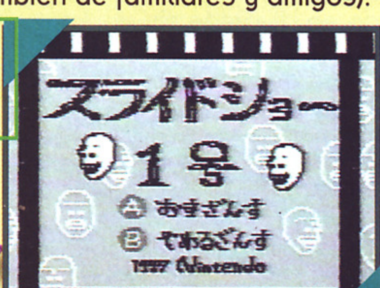
Una imagen la puedes copiar de una Pocket Camera a otra por medio del cable video Link. Con esto puede haber un buen contrabando de imágenes comprometedoras de personas famosas en situaciones comprometedoras (también de familiares y amigos).



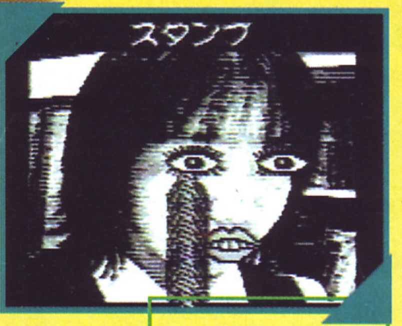
SLIDE SHOW:



Puedes usar cualquiera de las imágenes que tengas en memoria y con ellas hacer una especie de presentación, escogiendo las imágenes que quieras y poniéndolas en un orden y con cierto tiempo de duración, esto te permitirá crear algunas historias jocosas, sobre todo si es que ya manipulaste algunas de las imágenes con las que estás creando tu historia.



STAMP: También es más o menos del estilo de Mario Paint. En esta opción tienes una buena cantidad de estampas que le puedes incorporar a la imagen que hayas capturado. Como se puede ver en el ejemplo, hay unas especialmente diseñadas para ponérselas a las fotos de los rostros de algunos amigos, enemigos, vecinos, parientes o lo que sea.



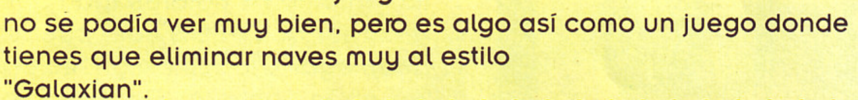


MINIJUEGOS:

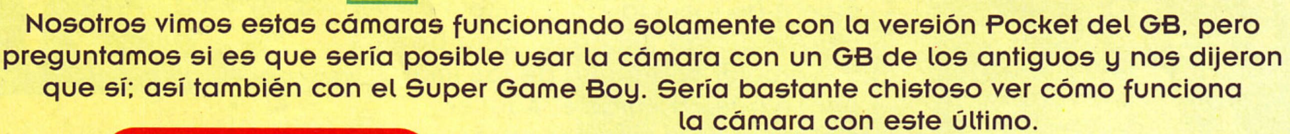
Además de todo lo anterior, la Pocket Camera también cuenta con 3 minijuegos. El primero es una adaptación del juego "Ball" de Game and Watch Gallery 2, pero aquí lo que puedes hacer es incorporarle algún rostro en lugar de la aburrida cara del personaje clásico. El segundo es una especie de editor musical y también puedes incorporar un rostro, pero en este caso es en el cuerpo de un DJ. El tercero de los juegos no se podía ver muy bien, pero es algo así como un juego donde tienes que eliminar naves muy al estilo "Galaxian".







Nosotros vimos estas cámaras funcionando solamente con la versión Pocket del GB, pero preguntamos si es que sería posible usar la cámara con un GB de los antiguos y nos dijeron que sí; así también con el Super Game Boy. Sería bastante chistoso ver cómo funciona la cámara con este último.



Pocket Printer

Este aditamento saldrá un poco después de que aparezca la Pocket Camera en Japón. Otra vez nos basaremos en el nombre para sacar como conclusión lógica que este aditamento se trata de una impresora para el Game Boy. Su primera aplicación será con la Pocket Camera y así imprimir las imágenes que más te gusten. El papel para imprimirlas es una cinta autoadheribile con la que después podrás pegar estas fotos en diversos sitios. Si lo pensamos un poco, este aditamento puede convertirse en toda una arma en manos de mentes brillantes, pero un poco desorientadas. No sabemos si después se podrá usar esta impresora para otros juegos, pero conociendo a Nintendo no sería difícil que después sacaran otros títulos compatibles con la impresora. Así también será mucho más fácil revisar tus récords, cuando los mandes a Revista Club Nintendo.





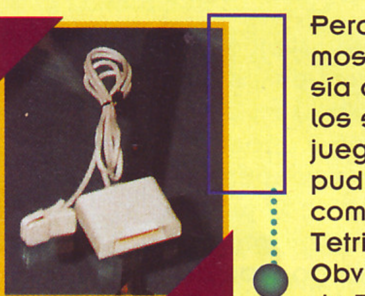
Las malas noticias acerca de la Pocket Camera y la Pocket Printer son que su arribo a nuestro continente no es muy seguro que digamos. Allá en Japón tuvimos la oportunidad de hablar rápidamente con George Harrison (no el de los Beatles, sino **un importante ejecutivo** de NOA) quien nos comentó que están estudiando la posibilidad de traer estos juegos a América. A nosotros personalmente nos parecen dos aditamentos geniales y que se deberían de distribuir aquí. O tú ¿qué piensas?

Nintendo®

A continuación veremos algunas de las cosas que nos parecieron interesantes y que pudimos ver en el Space World 97.



El primer día del evento pudimos encontrarnos con el Sr. Hiroshi Yamauchi, quien estaba dándose una vuelta por el piso de exhibición del Space World revisando personalmente cómo estaba todo. Realmente fue una sorpresa para nosotros verlo caminando como si nada en medio del público, pues él es una persona bastante hermética (como la gran mayoría de empresarios japoneses de su nivel). Nosotros lo vimos un par de horas antes de su discurso sobre el futuro de la industria de los videojuegos y del cual ya hemos hablando ampliamente en el número anterior.





Pero no todo el hardware que se mostró en este evento vino cortesía de Nintendo. En algunos de los stands donde se mostraban juegos de los licenciatarios, pudimos ver cosas interesantes, como este juego de nombre Bio Tetris de la compañia Amtechs. Obviamente el lanzar un juego de Tetris como todos lo conocemos, no representa un gran reto o aprovechamiento para el poder del N64, pero lo que hace especial a este título es un aditamento que trae incluído y que se conecta en el puerto del Controller Pak. A grandes rasgos este aditamento tiene forma precisamente de un Controller Pak, pero tiene conectado un cable y en su terminación una pinza con un sensor de la frecuencia de los latidos de tu corazón. Este sensor te lo tienes que colocar en cualquiera de los lóbulos de tus orejas para que pueda detectar tus palpitaciones y enviar esta información al juego. Dependiendo de la frecuencia de tus palpitaciones, el juego determinará si estás muy alterado o tranquilo y basarse en ésto para determinar la velocidad en la que te estará enviando las piezas. Definitivamente un buen ejemplo de cómo usar este puerto multiusos.

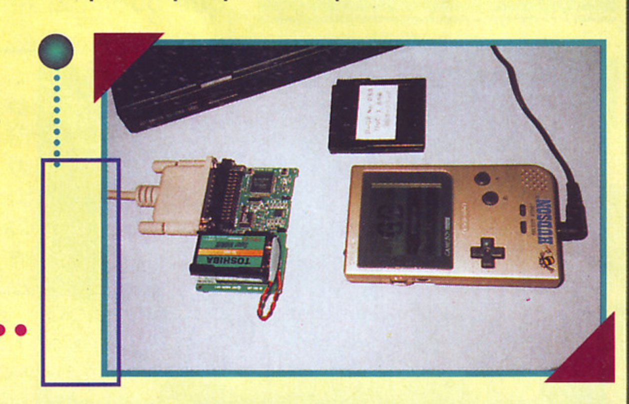


En esta foto podemos apreciar como luce el aparato en un gentil modelo que nos encontramos en la feria.



Nos sólo Nintendo sigue preparando cosas nuevas para el GB. Hudson presentó un nuevo proyecto basado en su sistema Game Boy Kiss (rápidamente te diremos que el GB Kiss, es un sistema de comunicación basado en infrarrojos en los cartuchos. De esta forma se pueden comunicar los datos de 2 cartuchos de GB sin necesidad del cable Video Link, con sólo poner de frente los 2 sistemas es suficiente). El juego de Nectaris es un título de simulación de guerra, con el que podrás intercambiar algunos datos con tus compañeros o combatir contra ellos. Lo interesante del caso, es que Hudson está pensando en lanzar un puerto de comunicación para que puedas pasar tus datos del cartucho de GB de Nectaris a tu PC y viceversa. Estos datos los podrás dar de alta en una Página en el Web, que Hudson piensa dar de alta a finales de este mes, cuando el juego salga a la venta. Así los videojugadores podrán intercambiar datos sin necesidad de estar cerca.





¿Pockemon?



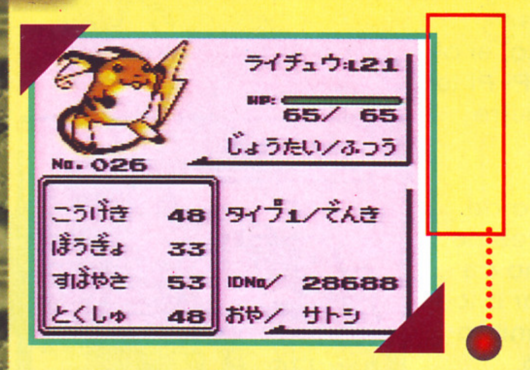
Bueno, ya habíamos escuchado de este juego muchísimas veces y hemos mencionado bastante en los últimos números, que es todo un suceso allá en Japón y que salió a la venta exactamente hace 2 años, pero que se sigue vendiendo como si fuera nuevo, pero ¿por qué es tan famoso?, además de ser un juego muy fácil de jugar es muy entretenido; el objetivo es coleccionar monstruos que te servirán para avanzar el juego y pelear con ellos, en total son 151. Entonces el atractivo de ser coleccionable ha sido muy atractivo para los jugadores.

El juego de Pockemon está dividido en 3 versiones en el mercado japonés. La verde, roja y azul.
Esta última -la azul- es una versión limitada que lanzó Nintendo a mediados del año pasado y que en estos momentos es muy difícil de conseguir. Nosotros vimos cómo en algunas tiendas la revendían a un precio de 9800 Yenes, algo así como 95 dólares. En las 3 versiones, el juego base es exactamente el mismo, pero lo que cambia son los monstruos que encuentras.



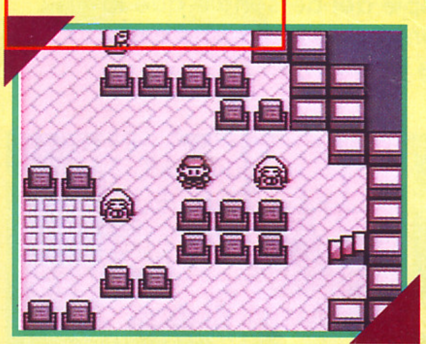
Por la temática y el modo en el que se desarrolla, es obvio que entra en la categoría de RPG. Como la gran mayoría de los juegos de este género,

Pockemon tiene batería para grabar datos como los monstruos que has capturado, tu dinero, la experiencia de tus monstruos (aquí tú no haces experiencia, sino tus monstruos) los ítems, el tiempo de juego y muchas cosas más.



Todo comienza cuando el científico te llama desde tu casa para que vengas a recoger tu Pockemon, después de recogerlo tienes que pelear con tu eterno rival. Y ahora sí, comienzas tu largo viaje para convertirte en todo un experto en la materia y mejorar lo que hace tu rival.
Tú comienzas con uno, pero a lo largo del juego puedes obtener más. Para conseguir estas mascotas debes de comprar Monster Balls, las cuales son una especie de recipientes que guardarán a todos tus Pockemon.
Como eres el personaje principal puedes escoger tu nombre, pero si quieres puedes llevar el nombre de Satoshi, que es el nombre conceptual y claro, el de tu rival es Shigeru o Libre de opción. Este juego cuenta con un gran mapa que lo divide en varias ciudades, en las cuales se encuentran los líderes que debes derrotar para obtener tus parches.A medida que avanzas, el nivel de fuerza de los Pockemon va aumentando aunque no pasen por sus etapas de Metamorfosis. Algo muy simpático de estas mascotas es que a veces cambian de forma y sus nombres son otros, por ejemplo: Si encuentras al monstruo de nombre Zenigamey y lo elevas hasta el nivel 17 ó 20 se convierte en Kamel, pero si lo elevas hasta el nivel 32 ó 38 se convierte en Kamecks. Claro, es difícil recordar estos nombres, pero te acostumbras. Para elevar su poder y técnicas, necesitas pelear con otros animales y líderes para obtener muchos puntos de experiencia, ¡claro! como sucede en la mayoría de juegos RPG. En ocasiones los mismos líderes o la gente del pueblo te da técnicas especiales. Son cuatro técnicas como máximo para cada monstruo, así que piénsalo bien porque si las usas mucho, puedes hacer que la olvide. Y la olvidará para siempre, a menos que la vuelvas a encontrar.

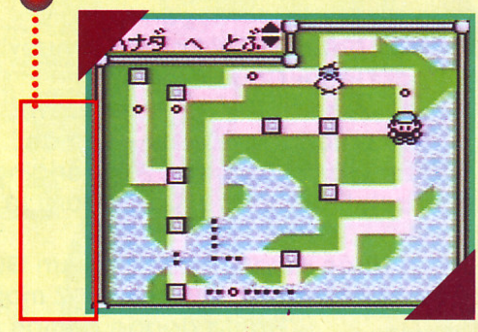






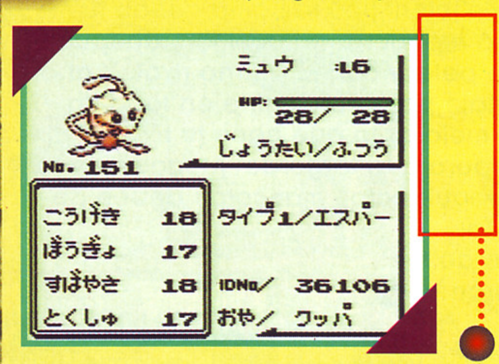
Como máximo puedes cargar con 6 Pockemons, si has capturado más necesitas dejarlos en tu computadora y cuando quieras puedes volverlos a sacar. Ahí también puedes guardar tus avances y a veces hablar con el científico.

Cuando tus criaturas se encuentren a media batalla y necesites recuperar energías, existen medicinas, las cuales se pueden conseguir en tiendas o en el bosque, no todas las medicinas sirven para recuperar energía, por ejemplo cuando otra mascota te arroja polvos para dormir, debes de utilizar una medicina contra el sueño, o para recuperar la movilidad, eliminar el veneno, etc.
Habrá ocasiones en que los aditamentos sean muy caros y conviene ir con personas que te puedan dar una clave para conseguirlos gratis.



Como por ejemplo la bicicleta. Todos estos son también, claros elementos de un juego RPG como es Pockemon.

Durante el juego se pueden encontrar unas piedras de los elementos que ayudan a elevar de nivel a tus mascotas, por ejemplo, si al monstruo de nombre PI-PI le das la piedra lunar, sufre una metamorfosis.



Mencionamos que una de las grandes cualidades de este juego es el hecho de capturar y coleccionar a los personajes, pero definitivamente eso no es todo.



Otra de las cosas importantes de Pockemon es poder intercambiar a los monstruos que hayas capturado, con un amigo.



Para esto necesitas tener conectados 2 Game Boys con sus respectivos juegos de Pockemon.

Aquí lo interesante es que no necesitan ser la misma versión del juego (Rojo, Verde o Azul) para intercambiar a los personajes. Cuando le pasas un personaje a un amigo, en la pantalla de Status del personaje que ahora es propiedad de tu amigo aparecerá el mismo número de identificación que le asigna el juego a tu monstruo, así como el nombre del personaje que lo capturó (con el Myu que nos regalaron en Japón, aparece el nombre de Koopa como el sujeto que lo capturó).

Ya que estás conectado con alguien para intercambiar personajes, también puedes pelear contra sus monstruos sólo para ver quién tiene a los personajes más poderosos y con mejores técnicas del grupo de amigos.

En el evento se pusieron a la venta unos álbumes con figuras Origami de Pockemon que no saldrían al mercado hasta una semana después. Todo el material se acabó en un par de horas.

Es tal el éxito de este juego, que Nintendo de Japón lanzó a finales del mes de Enero un nuevo Super Game Boy de nombre "Super Game Boy 2". Este nuevo aditamento, además de ser más barato y bonito que el SGB original (pues es de un color transparente azulado y de formas curvas), tiene una entrada para la conexión del cable Link.

Así podrás estar jugando en un Super Famicom y a la vez conectar un Game Boy. También podrías conectar 2 SGB con 2 monitores, pero sería bastante ostentoso ¿no? Hasta donde hemos oído, NOA no tiene planeado lanzar este aditamento por el momento aquí en América, pero sería bueno que lo considerara, sobre todo si también se va a lanzar el Pockemon.

Como siempre sucede con los conceptos que se vuelven populares en aquel país (y en el que sea), ha aumentado de forma considerable el "Merchandising" de los Pockemon, lo más popular son las Trading Cards y los juegos de mesa.

Estos siempre están agotados en las tiendas de prestigio después siguen los muñecos de peluche, lápices, muñecos de colección etc. En fin, son muy pocas las cosas que uno no pueda encontrar que tengan que ver con el concepto Pockemon. En este caso el personaje más utilizado para el Merchandising es el "Pikachu". Este monstruo es como un ratón de gran tamaño y con una cola en forma de relámpago.







De los productos que han salido bajo la licencia de Pockemon, uno de los más populares es el juego de cartas. En el evento se estuvo enseñando a los asistentes a jugar. Es muy parecido a los que existen en este continente como Magic o Overpower.

Sin lugar a dudas este es el ejemplo en el que Yamauchi basa su teoría de la nueva dirección en la que deben ir los videojuegos. Si uno lo oyera, parecería imposible que un juego y además de GB, se mantenga en los primeros lugares de ventas en Japón desde su aparición hace ya exactamente 2 años, además que exista una total locura por todo el merchandising que tenga que ver con este título.



Una escena muy común en el metro de Japón. ¿Japoneses?, ¡No!. Chicos jugando Pockemon, intercambiando impresiones o compitiendo entre ellos.

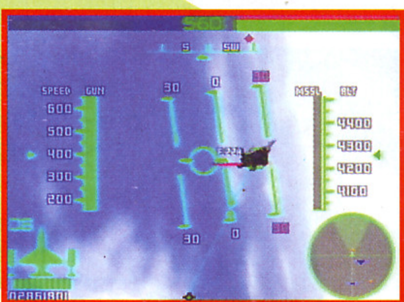


Pockemon Golden

Pockemon fue recientemente anunciado para aparecer en nuestro continente dentro de poco tiempo. Aún no se tiene la fecha exacta de la salida de este título en América, pero esperemos que sea muy pronto.

PÁGINA 64

Definitivamente el Nintendo 64 ha marcado la trayectoria de los juegos de video y éste es un buen ejemplo, ya que anteriormente sólo se veían esos títulos en Arcades y PC's y las pocas traslaciones a sistemas caseros, la verdad, no eran lo mismo.



AEROFIGHTERS ASSAULT

Bien pues, vamos a comenzar con cada una de las opciones del menú principal:

AEROFIGHTERS ASSAULT combina muy bien la simulación y la acción, ya que puede tener pocos enemigos pero muy difíciles, como si realmente estuvieras enfrentando a otro piloto y no simplemente a un blanco más. A nuestro parecer la inteligencia artificial, tanto de los enemigos como la de los aliados es muy importante, ya que los aliados concentran su ataque en los enemigos más evasivos, así como ellos se ocupan de ti cuando estás atacando al jefe. Otro punto muy importante es que cada una de las misiones a las que eres asignado tiene su propia lógica, por lo que deberás estudiar muy bien a los enemigos que se encuentran en dicha misión, así como sus movimientos y ataques, ya que es primordial para poder completar la misión; por ejemplo hay misiones en donde debes limpiar a todos los enemigos pequeños antes de concentrar tus ataques en el jefe, o de plano, lanzarte a lo grande antes de que la flota de naves pequeñas acaben con tu escuadrón. El juego cuenta con batería, por lo que se grabará automáticamente cuando termines una misión.

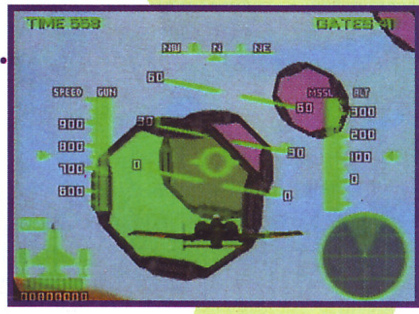


PRACTICA

Como su nombre lo especifica, esta área es plenamente de entrenamiento para maniobrar, desarrollar tu técnica de ataque o simplemente lanzarte por los puntos que puedes acumular.

Control del Piloto

Aquí deberás maniobrar por los aros siguiendo una ruta, obviamente entrando en los aros de color verde. Esta opción es perfecta para ver qué aeronave maniobra mejor.



VS Pilotos

Destroza a los 5 enemigos que te salen en el menor tiempo posible para acumular la mayor puntuación. En esta parte podrás ver los reflejos e instintos de los oponentes en plena batalla.

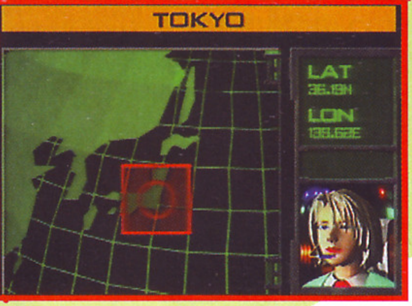
VS Jefes

Elimina a los objetivos y al jefe en el menor tiempo posible para alcanzar una buena puntuación. Este nivel te sirve para ubicar elementos dentro del radar y su posición.



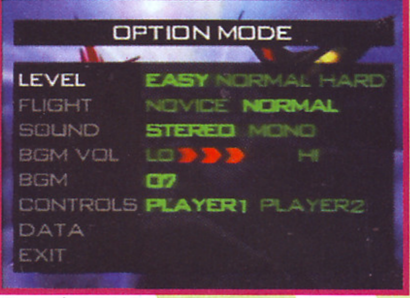


JUEGO PRINCIPAL



Como te imaginarás aquí está el gran reto, ya que te enfrentarás contra los enemigos y sus secuaces en sus respectivos niveles. Te aclaramos que este juego tiene memoria, lo malo es que sólo tiene un archivo, por lo que si avanzas unos niveles y entras nuevamente a esta opción, se borrarán tus logros anteriores.

BOSS ATTACK



Esta opción es muy buena, ya que si no sabes cómo atacar a cierto jefe, aquí podrás hacerlo sin los molestos insectos y así descubrir sus puntos débiles.

OPCIONES



Aquí seleccionas el nivel de dificultad, ya que la primera vez que agarras el juego es difícil que puedas avanzar sin quemar todos tus continues. En el tipo de vuelo podrás seleccionar entre Novato y Normal, ya que hará que no te pierdas tanto. En Novato no puedes hacer rizos, podrás cambiar las funciones de los botones (si lo crees conveniente) y en Data podrás borrar los datos de tu cartucho.

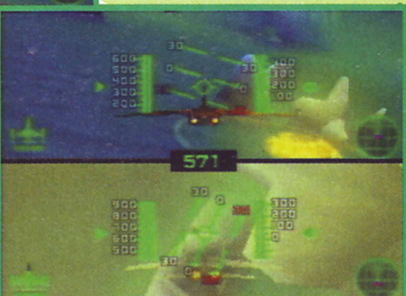
MISIONES EXTRAS

Si terminas las 2 primeras misiones con todas tus armas especiales y de defensa, con tus 3 compañeros y eliminando absolutamente a todos los enemigos, obtendrás una escena extra en donde tendrás que aterrizar en una fortaleza aérea. Respecto a la otra escena extra, ésta se encuentra... ah, qué lastima, se nos acabó el espacio. Bueno, lo dejamos para la próxima.

DEATH MATCH

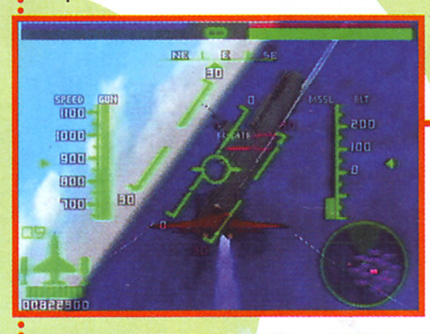


Aquí te enfrentarás contra otro jugador, Obviamente con pantalla dividida, pero con mucha acción (bueno, eso depende tanto de tus habilidades como las de tu contrincante). Podrás seleccionar 3 escenarios diferentes (mar, cielo y tierra), el tiempo (quien acabe con el mayor porcentaje de energía gana) y podrás poner las armas especiales en infinito para agilizar el combate. Lo mejor, es que hasta puedes seleccionar naves enemigas.



RECOMENDACIONES

-Antes que nada, te recomendamos que utilices Normal en tu tipo de vuelo, ya que así podrás perseguir, regresar y esquivar más fácilmente.



-No utilices las armas defensivas, ni las especiales para acumular más puntos.

-Elimina lo más rápido posible a los enemigos pequeños, sobre todo a los que están siendo atacados por tus compañeros y así todo tu escuadrón atacará finalmente al jefe.

-Durante el combate contra otra aeronave, te recomendamos cambiar la perspectiva con la cruz direccional para ver mejor la ubicación de tu oponente.

-Continúa todo lo que quieras, simplemente para ver cómo actúan los enemigos y tu escuadrón sin pasar el nivel, para que no te descuenten tus continues cuando se grabe el juego.

CONTINUACION

Por si te hartas de que no puedes pasar un nivel, esta opción te sirve para continuar desde el último nivel que pasaste (obviamente te deja con todo y continuaciones que has utilizado).







Como ya es costumbre, para cada evento deportivo mundial que se realice, existe su versión para disfrutarlo más aún en casa, haciendo que puedas dirigir a tu estrella o estrellas favoritas. A ésto no podía quedar ajeno el gran suceso para este año, la "Copa Mundial de Futbol" que se efectuará en Francia. A continuación encontrarás la versión a cargo de EA Sports.

Para empezar, te diremos que este título tiene cinco modos de juego: el amistoso, donde juegas sólo por diversión; el de liga, donde escoges entre varias ligas a nivel internacional como la de Estados Unidos, Brasil, Francia, España y la famosísima liga de Malasia... (obviamente por este último comentario te darás cuenta que no están otras que sí son importantes).



También tenemos el tiro de penales (que buena falta nos hace entrenar); el entrenamiento, donde te darán diferentes objetivos dependiendo del tipo de entrenamiento que quieras realizar, ofensivo o defensivo; y el principal, que es el modo "Road to World Cup 98", el cual es muy interesante, porque primero tu equipo tendrá que pasar por dos rondas clasificatorias a nivel internacional para así poder jugar en la Copa Mundial.



En cuanto a las opciones, este título tiene bastantes, pero la mayoría son las básicas y ya vistas en otros juegos de deportes, por ejemplo: la duración del partido, el clima, las faltas, los offsides, etc., sin embargo hay otras que son nuevas y algunas son muy buenas. El juego cuenta con la opción de elegir el idioma, sólo que ahora le han incluído más y entre estos por fin podrás encontrar el español, aunque cabe señalar que es español de la madre patria y por lo tanto encontrarás palabras que las entiendes más en inglés que en este idioma. Pero creemos que esto no le quita gracia al juego y que tarde o temprano terminarás pronunciando las jotas y las zetas muy bien. (Sólo era una pequeña idea).

La gran ventaja de tener la licencia de la FIFA, es, además de tener a los jugadores reales de cada equipo y liga, es que precisamente todos estos equipos están divididos por confederaciones de Fútbol. Tenemos aquí a la UEFA, la CAF, CONMEBOL, la OFC, la AFC y la poderosísima CONCACAF. Otra cosa que podrás apreciar al momento de ver las confederaciones para elegir a tu equipo, es el nivel competitivo que tiene, el cual es determinado por el ataque, la velocidad, la capacidad de pasar el balón, la defensa y la organización del equipo en general (ahí verás por qué decimos lo de la CONCACAF).





Otra opción que llamó nuestra atención es que ahora podrás personalizar a tu equipo favorito, puedes cambiar el aspecto y habilidad de cada jugador, así como también cambiarles el uniforme y para esto tienes una gran galería de diseños y colores. Y la opción que -hasta cierto punto- es más innovadora, es la de poder intercambiar jugadores de distintos clubes de fútbol a nivel internacional; para este fin, tu club cuenta con un presupuesto con el que compras o vendes a los jugadores que, dependiendo de la calidad que tengan (esto se determina por la estadística individual), su precio varía.









Pasemos ahora a lo que es el juego. Básicamente, FIFA '98 es sencillo de jugar y se puede dominar rápidamente, pues la movilidad es mucho mejor que en la versión anterior y las funciones de cada botón no son tan complicadas. Ahora tú tienes mejor dominio, no sólo sobre los jugadores, sino también sobre el balón; de hecho, dependiendo del jugador al que controles, puedes cambiar la trayectoria del balón a la hora de hacer un disparo. Antes o durante un partido, puedes determinar la forma en la que quieres que juegue tu equipo (la formación, estrategia, alineación titular, tendencia de ataque, etc.) y podrás hacer cambios de jugadores por si uno está lesionado o por si lo quieres conservar para otro momento del partido. Otra cosa que vale la pena mencionar es que, esta vez los jugadores están mejor detallados tanto en el aspecto gráfico como en el de valores; en donde puedes notar esta mejoría es que al momento de hacer un tiro, un jugador puede desviar el balón con cualquier parte del cuerpo y no sólo con la cabeza o las piernas, sin importar si estás controlando al jugador o no. También, si te lesionan a un elemento, éste permanecerá en la cancha, pero correrá muy lento o de plano no correrá y será mejor que ejecutes un cambio. Algo que es un poco molesto (sólo cuando estás aprendiendo a jugar, porque después se puede convertir en una gran ventaja) es que si presionas cualquier botón antes de recibir el balón, el jugador ejecutará la acción inmediatamente sin darte tiempo de planear mejor la jugada.





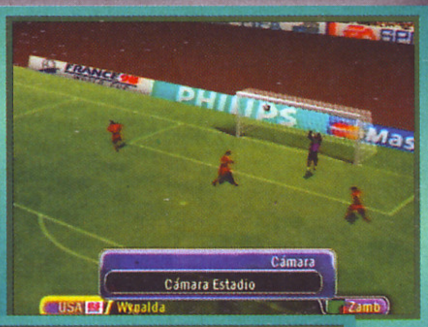






Tienes para escoger varios tipos de cámara para seguir la acción, ya depende de tí el ángulo que más te guste o te acomode. Gráficamente, el juego es bueno en algunos casos. Como ejemplo, tiene muchos estadios y entre ellos







se encuentran varios muy conocidos por nosotros y cuenta con una cancha de fútbol rápido. Los efectos ambientales también son buenos. Verás, por ejemplo, los relámpagos cuando llueve, la neblina (si seleccionas el clima aguanieve), las sombras (al jugar de noche), pero también hay algunas fallas, por ejemplo, los jugadores se ven un poco acartonados (definitivamente no tanto como en la versión anterior), la animación sigue sin ser sorprendente o cuando anotas un gol, la red casi no se mueve.



NINTENDO64













A continuación, encontrarás algunos passwords que te ayudarán para que puedas acceder a todas las pistas y además a una pista extra y también para que puedas seleccionar dos motos más: Roach y Neon, esta última es la mejor por sus cualidades: **81GGD5**







Este título conserva muchas de las características clásicas de los juegos de soccer. Una de ellas es la celebración de los jugadores al anotar (son bastantes y algunas son muy divertidas e ingeniosas), también el reclamo al árbitro después de ser castigado con una tarjeta.

Además se pueden ver las estadísticas del partido en el medio tiempo y al final. En cuanto al sonido, no hay música durante el partido como en la gran mayoría de juegos de soccer, pero sí te ponen el sonido ambiental del estadio. Algo novedoso es que puedes elegir en qué idioma quieres que sea narrado el partido, ya sea en inglés o en alemán (hubiera sido mas apropiado que incluyeran el francés en lugar del alemán, pero ni modo).

Para poder guardar todas las modificaciones que le haces a este juego de todas las opciones que hay, necesitas un Controller Pak, pero al decir UN Controller Pak realmente queremos decir UN Controller Pak (sí, las 123 páginas completas). Ahí se quedan absolutamente todas las modificaciones que le haces al juego, además de 2 partidos en los modos de juego que mencionamos anteriormente.



MAGNIFY: Ahora con este código la perspectiva del juego cambia y la cámara estará más cerca de la moto, además de que la sensación de velocidad es menor y las cosas se verán más grandes.



GHOSTLY: Con este código, los gráficos se hacen transparentes, dándole un estilo muy diferente al juego, ya que verás a través de las pistas.



XTREME: Para los amantes de le velocidad, este es el código necesario.



BANANA: Para hacer las pistas resbaladizas, necesitas usar este código, así será difícil controlar tu moto, sobre todo en las que no hay límites.





En realidad, lo que más hace interesante a este título, es que como está basado en datos reales de la FIFA, en él puedes encontrar nombres de jugadores reales, las ligas europeas con los equipos correctos, etc.

En resumen, te diremos que FIFA '98 es un juego muy divertido, sobre todo si te gusta el fútbol, además de que supera en todos los aspectos y por mucho a FIFA 64.





Seguramente ahora tendrás la morbosa duda de si este juego es mejor que ISSS 64 y tenemos que decir que en lo que son las opciones, sí lo supera. Donde les sigue fallando a los diseñadores de EA es en el aspecto gráfico, pues los personajes son pequeños y ya mencionamos algunos de los problemas con la animación. Aunque también cabe señalar que este juego es más fácil de jugar y dominar que ISSS 64. Ahora nos veremos un poco cobardes y no determinaremos cuál juego es mejor, así que te recomendamos que lo veas, pues como te puede encantar, te puede parecer igual que el primer título de FIFA...











Ahora continuamos con las diferencias que empezamos en el número anterior.





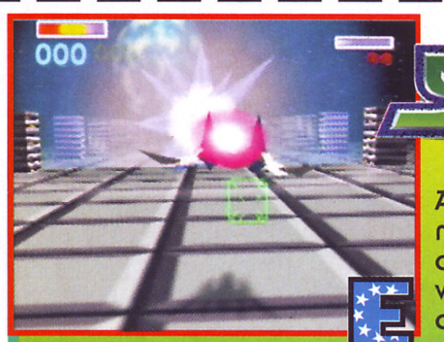
MARIO KART 64

Otra de las cosas que se nos pasó mencionar, fue que los nombres de algunas pistas de este título sufrieron modificaciones en la versión americana:



La Copa Mushroom Cup es conocida en Japón como Kinoko Cup. Los circuitos de la Princesa, Luigi y Mario allá se conocen como Peach Circuit, Luigi Circuit y Mario Circuit respectivamente. Moo Moo Farm allá se llama Moh Moh Farm. Koopa Troopa Beach y Kalimari Desert se llaman Noko Noko Beach y Kara Kara Desert. La pista del honguito (Toad's Turnpike) se conoce como Kinopio Highway. Koopa Castle es el nombre para la pista de Bowser y Donkey Jungle Park es el nombre de la pista de DK. Por último, la pista con nombre más chistoso allá en Japón es Hyuudoro Lake que aquí en América es conocida como Banshee Boardwalk.





STARFOX 64

Algo que también se nos olvidó mencionar en la primera parte de este artículo fue que en la versión europea de este juego cuando lanzas una bomba, al explotar además de ver la estrella de puntas, también se ve una esfera de rodea a dicha estrella, mientras que en las otras dos versiones (la japonesa y la americana), sólo se ve la estrella.





Para este cartucho analizaremos la versión que es compatible con el Rumble Pak.
La primer diferencia para las dos versiones es que en América, traía la voz de Mario al principio del cartucho. En cambio, los japoneses no pudieron disfrutar de esto hasta que salió la versión para Rumble Pak. Otra diferencia significativa es el hecho de que si presionas el botón Z, en la versión de Rumble Pak, en la pantalla donde sale la cara deformable de Mario, el fondo será llenado varias veces con la cara de Mario de manera que podrás ver muchas veces lo que le estés haciendo a la cara.



Durante el juego, el Rumble Pak se activará a diferentes intensidades dependiendo de los movimientos que realices con Mario. Por ejemplo, las caídas presionando Z desde grandes alturas y los golpes de los enemigos se sentirán más que cuando te arrastras o realizas el triple salto. El Rumble Pak también funciona cuando te queda poca energía.

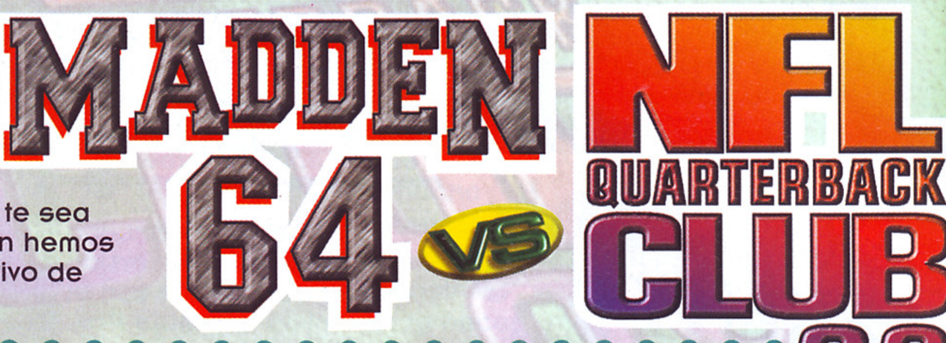
Otra gran diferencia es cuando Mario agarra a Bowser de la cola y lo lanza, dice: "So-long" para la versión americana y para la japonesa compatible con el Rumble Pak dice: "Bye-bye".





Otra diferencia que tiene que ver con el audio, es que en la versión japonesa, la princesa no tiene voz al final. Sin embargo esto quedó atrás con la versión para Rumble Pak.
Finalmente, existe la cuestión de 999 como número máximo de monedas para la versión americana, que es muy diferente a la japonesa donde puedes juntar más de 1000.
Recuerda que ya habíamos mencionado esto en otro número de la revista explicando que si juntabas esta cantidad de monedas, las vidas que perdieras te las sumarían a tu marcador, mientras que te quitarían vidas por cada hongo verde que agarraras o por cada 5 monedas que consiguieras en un mundo.

Desde que comenzaron a salir ambas series de juegos para el SNES era muy difícil decidir por uno de los dos y también ahora que han salido para el N64 lo es. Para que te sea más fácil tomar una decisión hemos hecho un análisis comparativo de ambos.







La mejora al pasar de SNES a N64 es muy notable en NFL QB Club, principalmente en los gráficos que se ven muy bien. Durante el E3 los programadores de Iguana nos estuvieron presumiendo la calidad de los jugadores y no es para menos, ya que cada uno de ellos es diferente a los demás por el hecho de tener pintados en la camiseta el número y el nombre de cada uno de ellos. Esto es impresionante y le da mucho valor al juego. Por otra parte, los cascos de los jugadores tienen el escudo del equipo en los lados. En verdad se esforzaron al hacerlos. Otro aspecto que es importante mencionar es el de los movimientos de los jugadores que son muy reales y hacen que el juego se vea mucho mejor.







Por otro lado, con Madden 64 no pasa lo mismo. No cabe duda que existe una mejora en los personajes de la versión de SNES a la de N64, y que los jugadores tienen estampados el nombre y el número en las espaldas, aunque los cascos no traen los escudos de los equipos. Lo malo es que los movimientos son muy cortados y en ocasiones se ven algo mal (a comparación de QB Club los cuales son muy realistas).



Algo excelente en Madden 64 y que QB Club no tiene, es la presentación del juego. Las escenas que pasan al principio son ese tipo de escenas muy apantalladoras y por pasarlas muy rápido, dejan muy



Entre las muchas opciones que tiene QB Club está la de poder crear desde un jugador hasta un equipo entero. Cuando estás creando a tu jugador, puedes elegir qué nombre va a tener, la posición, el color de la piel, la estatura, el peso y los atributos que debe tener para jugar en la posición seleccionada. A diferencia de otras ocasiones, aquí no tienes que pasar por rigurosas pruebas de entrenamiento para lograr un súper atleta, ya que lo único que debes hacer es asignarle la "cantidad de habilidad" que quieras. Para eso tienes una barra que podrá "servir" a tu gusto. Sin embargo no todo es felicidad, ya que además de que la barra no es infinita (obviamente), mientras más hábil sea tu personaje, más dólares cobra y si lo quieres meter a un equipo donde ya se llegó al tope salarial, tendrás que despedir a alguno de los jugadores.



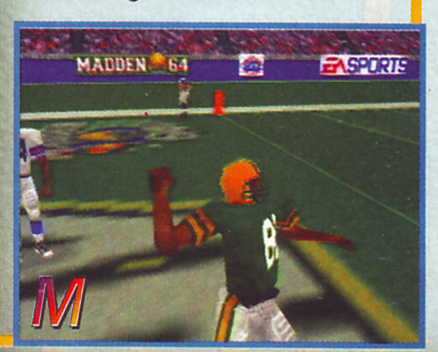
En cuanto a la creación de un equipo, tanto Madden 64 como QB Club 98, cuentan con esta opción. Aquí puedes tomar a los jugadores que prefieras y podrás tener juntos a los mejores (o si lo prefieres, a los peores jugadores) de la NFL. En esta parte existe un aspecto interesante y es que a lo mejor tú quieres tener a John Elway, Barry Sanders, Jerry Rice, Marcus Allen y a Chris Boniol juntos en un mismo equipo y los demás jugadores no te interesan en lo absoluto, por lo que sería una lata estar contratando a jugadores para cada una de las demás posiciones (alas cerradas, safeties, centros, esquineros, linieros ofensivos, etc). Afortunadamente, en ambos juegos existe la opción de dejar al CPU que elija por sí solo a los jugadores restantes. Esto ahorra mucho tiempo y molestias.

En ambos juegos puedes crear tu propio "draft" para que tus amigos y tú, puedan escoger a sus equipos favoritos y jueguen en una pequeña temporada para ver quién paga las pizzas. En el caso de QB Club, hasta 4 personas pueden elegir equipos y los restantes los toma el CPU. En Madden 64 pueden seleccionar 4 u 8 personas y la temporada es muy corta, ya que sólo se desarrolla entre ellos. Todas las opciones y cambios que hagas (además de las creaciones y los avances en la temporada), son guardados en tu Controller Pak ya que ambos son compatibles con este accesorio. Sin embargo, existe un pequeñito problema: Tanto Madden como QB Club ocupan nada más 123 páginas del Controller Pak para guardar toda la información necesaria (no, pues ¿cuál es el problema?).

satisfechos a los fanáticos de este deporte. En cambio, QB Club no tiene nada de presentación más que el título y los demos.

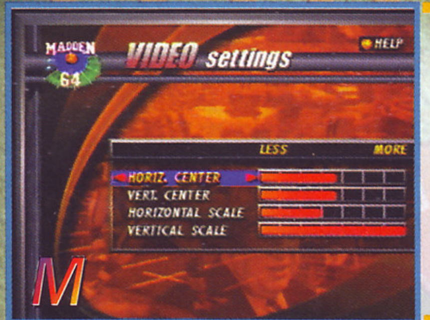
MADDEN 64 

 NFL QUARTERBACK CLUB 98



Algo que tienen ambos y que es genial, es que son compatibles con el Rumble Pak. Cada juego te avisa cuándo debes cambiar tu Controller Pak por tu Rumble Pak para que no tengas problemas.

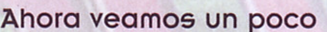




Algo muy bueno que tiene Madden 64, es la posibilidad de arreglar el video cambiando los atributos de ancho y alto del monitor. Así, si tienes una tele que se "come" las orillas, con esta opción puedes reducir la imagen para que quepa en la pantalla.

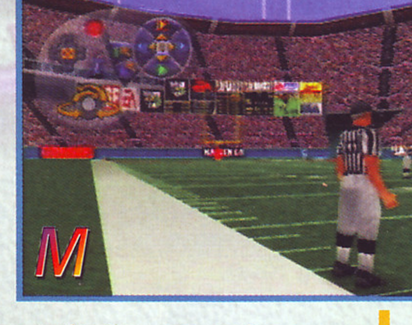
Otra ventaja de Madden 64 sobre QB Club es que además de los 30 equipos normales de la NFL, puedes seleccionar a equipos que en otras temporadas fueron famosos, como los 49ers de 1989 (cuando todavía jugaba Montana como QB titular en este equipo), los Broncos de Denver de 1986 (cuando Elway era más joven), los Raiders de Oakland de 1980 o a Green Bay de 1961.





Ahora veamos un poco





más a fondo ambos títulos en el campo.

Los estadios en ambas versiones son muy



parecidos a los que existen actualmente.

MADDEN 64 VS NFL QUARTERBACK CLUB 98





Los dos juegos proporcionan una gran variedad de jugadas, además de la posibilidad de "voltear" una jugada para que la acción se desarrolle en espejo, es decir que si una jugada indica que el corredor se va a desplazar hacia la derecha, tú puedes hacer que la jugada sea cambiada para que todo ocurra hacia la izquierda. Esto lo logras apretando un botón a la hora de decidir la jugada (en el caso de QB Club es el Z y en Madden es el botón de arriba de la unidad C).









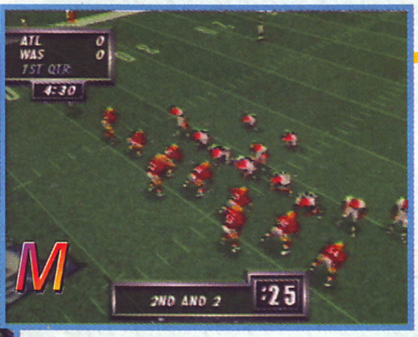


Algo que se ha hecho indispensable en este tipo de juegos es la repetición instantánea. En el caso de QB Club cuentas con dos tipos de controles para maniobrar la repetición, uno es para adelantar, regresar poner pausa, adelantar hasta el final o regresar hasta el inicio de la jugada y el otro es para subir la cámara, hacer un zoom in o zoom out, cambiar el ángulo, etc. Usando el botón Z del control, cambias entre un tipo y otro. Con esto puedes lograr muchas cosas durante la repetición. En Madden 64, el control de la repetición instantánea no es tan complejo y a final de cuentas, casi puedes lograr la misma cantidad de cosas que con QB Club.

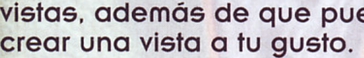
Además, en Madden 64 si se desarrolla una jugada interesante, la repetición instantánea es llamada automáticamente y es controlada por el CPU desde diferentes puntos de vista, incluyendo uno que es como si estuvieras en el lugar del jugador (aunque no se ven las barras de protección del casco).







Por cierto, esta vista (la de dentro del casco) no se limita únicamente a la repetición en Madden, ya que durante el juego puedes poner Pausa para cambiar la perspectiva de la cámara. Esto es uno de los puntos más fuertes de Madden 64 porque al escoger la vista desde la perspectiva del jugador, siente más la emoción del juego aunque al principio lo sientas raro. Claro que QB Club no se podía quedar atrás en lo de las cámaras, ya que también cuenta con diferentes vistas, además de que puedes crear una vista a tu gusto.







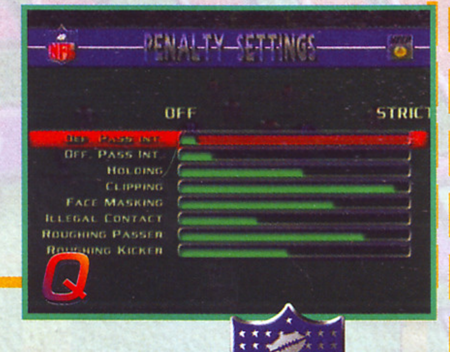


En cuestión de efectos especiales en audio, para nuestro gusto está mejor Madden 64; en él se sienten un poco más vivas las tribunas, además cuando hay castigos, se escucha la voz de los oficiales anunciando la pena.

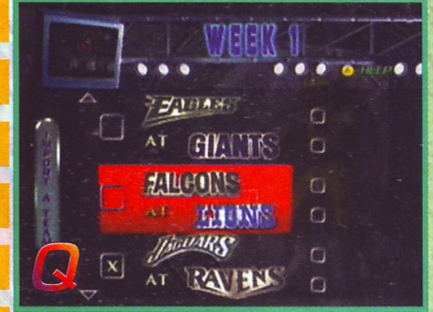
Aquí es conveniente mencionar que en QB Club los oficiales no se hacen notar tanto como en QB Club, ya que en este último están colocando el balón en la línea de golpe, hacen los movimientos de los castigos y las señas de primero y diez, etc. mientras que en QB les faltó el movimiento y las voces en los castigos.



Al finalizar una jugada en Madden tienes más tiempo antes de que pases a elegir la siguiente, por lo que puedes dedicarte a golpear y ostigar a los demás deportistas. Ahora, esto es malo si tienes prendidos los castigos, ya que te pueden marcar rudeza innecesaria, pero es muy divertido ver cómo un jugador se te lanza a otro cuando anotó. En ambos juegos cuentas con la opción de elegir qué tan estrictos quieres que se pongan los oficiales en cada una de las penalidades, así puedes hacer que te castiguen si parpadeas mientras estás en la línea de golpeo esperando a que el balón sea centrado, o que no te digan nada por golpear al QB después de que se deshizo del balón.

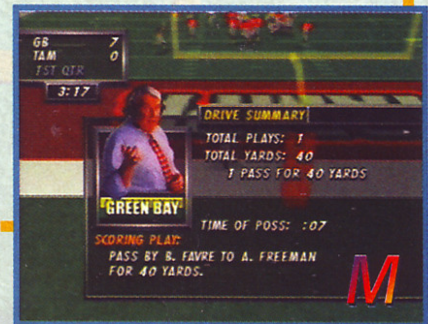


Aunque ambos cuentan con la opción de torneo, QB Club te presenta la posibilidad de jugar los Playoffs completos, una semifinal o una eliminatoria de 8.



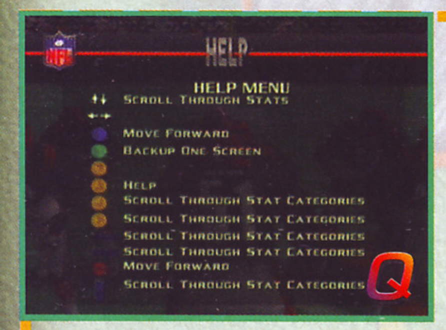
Ambos títulos te dan la oportunidad de jugar sólo aquellos juegos que quieras del calendario y los demás te los simulan para que llegues más pronto a la recta final de la temporada.

En Madden 64 después de anotar y de que veas las payasadas del jugador, te presentan las estadísticas de la serie ofensiva que se capitalizó en puntos.

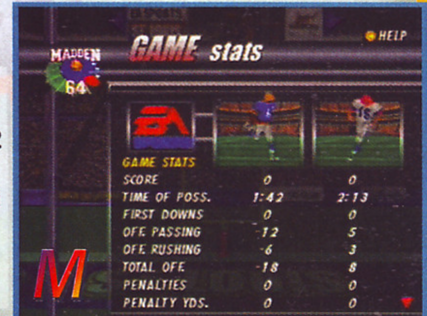


Para estas versiones también existen los cambios de jugada en la línea, antes de que el balón sea centrado (los famosos "audibles"), sólo que QB Club te presenta más posibilidades aunque esto hace todavía más complejo al juego.





Como ves, ambos títulos presentan casi las mismas características y opciones. Tienen muchas cosas en común como el uso del Rumble Pak y del Controller Pak, la ayuda mientras estás en los menús, la posibilidad de crear equipos, la repetición instantánea, etc, etc, etc. Ahora, si prefieres un juego de fútbol americano que sea lo más real posible y que se vea bien sin importar lo complejo que pueda llegar a ser el control, entonces NFL QB Club 98 te conviene. Pero si prefieres que el juego sea divertido y tenga muchos detallitos que le den más valor sin llegar a ser un juego muy complicado aunque los gráficos no sean muy detallados, entonces Madden 64 es para ti. De todas maneras, te recomendamos que conozcas los 2 y que juzgues por ti mismo cuál es mejor, ya que para nosotros ambos valen la pena. La diferencia mayor está en la muy buena calidad de imágenes de QB Club, contra el buen audio y la sencillez de manejo de Madden 64, además del gran manejo de la cámara que cada uno implementa a su manera.





¿QUÉ HAY DENTRO DE...?
LOS ERrORES

Además de los errores de programación, los juegos traen otro tipo de errores, éstos podrían llamarse de consistencia. Para explicar esto veamos unos ejemplos que pondrán bien en claro este concepto:

En Cruis'n USA cuando rompes un récord, tienes la posibilidad de introducir tus iniciales en la plancha para que queden impresas en la placa. Aquí el error radica en que las letras que están viendo hacia arriba en el momento de ser troqueladas, "mágicamente" salen viendo hacia el fondo en la placa en vez de salir viendo hacia la pantalla.

Fíjate en este detalle en las fotos:



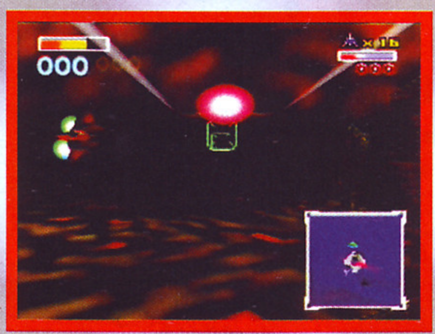


En la siguiente foto es como debería ser puesta la placa en los récords, sin embargo, la placa es mágica ya que voltea las letras.

Normalmente, estos errores no son detectados a la primera, ya que muchas veces uno está tan embobado con el juego, que la atención está puesta en otra parte (en Cruisin' USA no se da este caso). Otras veces, el error está tan escondido que tal vez jamás lo detectes.

Un ejemplo de error de consistencia oculto es el siguiente:

En Star Fox 64 cuando utilizas el Boost, las alas de la nave (si es que no las has perdido) dejan una estela. Esto se debe a que las alas provocan un calentamiento del aire por el roce, dejando esta estela que en realidad es vapor.

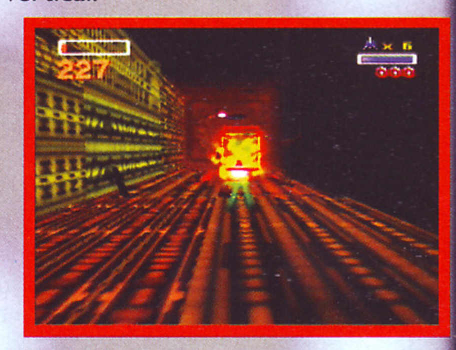


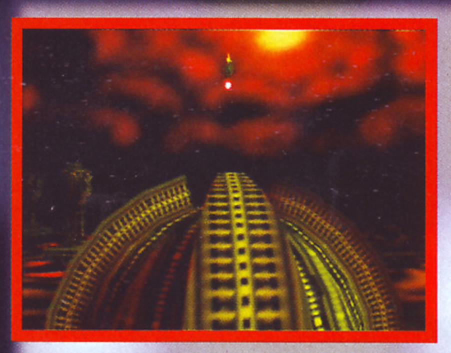
Esto está perfectamente bien, inclusive los programadores se cuidaron de quitar la estela en el espacio, ya que ahí no hay atmósfera. Sin embargo, en Solar, el ambiente está tan caliente que la velocidad de la nave no debería afectar el aire y aún así existe una estela al acelerar.

Aquí las letras deberían estar de cabeza y al revés, o sea:



Es como sumarle 1 al infinito.
Este es otro error de consistencia que no es detectable por las circunstancias en que se da:
En Star Fox 64 (una vez más) cuando pierdes un ala o las 2, también pierdes sustentación y por la acción de la gravedad vas perdiendo altura. Este detalle es muy bueno, ya que hace más difícil el juego.
Ahora, vayamos a la última escena llegando por el camino difícil. Después de eliminar a Andross tienes que seguir a James McCloud para poder salir del túnel. Si tus alas van dañadas, podrás ver cómo te vas pegando poco a poco a... ¡la pared del túnel! Sí, es la pared no el piso, ya que cuando sales de ahí, sales en posición vertical.



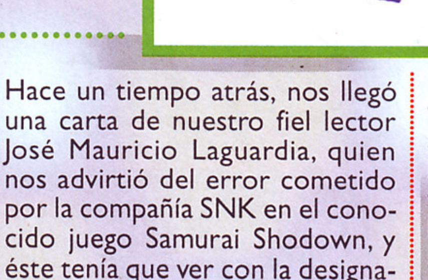


En tal caso, deberías perder velocidad, ya que te costaría más trabajo subir.

Algo parecido pasa en las escenas donde la acción ocurre en el espacio. Puesto que se podría decir que la gravedad no existe aquí, entonces ¿por qué la nave pierde altura?

Este error de consistencia tiene perdón, ya que hace el juego más interesante al aumentar la dificultad. Además cuesta trabajo detectarlo en la escena de Venom, ya que tu atención está fija en la dirección que debes tomar y porque ya estás pensando en el final.

Por otra parte, un error que sí es imperdonable y que se detecta de inmediato es el de la "N" de Nintendo en Tetrisphere. Se supone que las bases sobre las que descansa la "N" son cuadradas no rectangulares.



Aquí sí les falló bastante a los de H2O.

Hace un tiempo atrás, nos llegó una carta de nuestro fiel lector José Mauricio Laguardia, quien nos advirtió del error cometido por la compañía SNK en el conocido juego Samurai Shodown, y éste tenía que ver con la designación de los territorios.

Otro error de esta especie ocurre en Killer Instinct Gold donde a Fulgore, a Spinal, a Glacius y a Sabrewulf les inyectaron ¡sangre humana! En KI de SNES no descuidaron este detalle, ya que a Glacius le sale "agua" y a Fulgore le sale aceite o algo así, sin embargo, en KI Gold a todos los personajes les sale sangre roja cuando son golpeados y esto no está bien. Se supone que Sabrewulf tiene sangre morada y que un robot debe tener aceite.

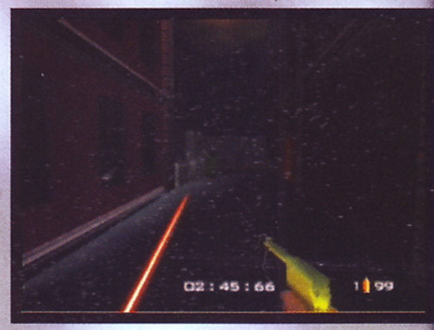


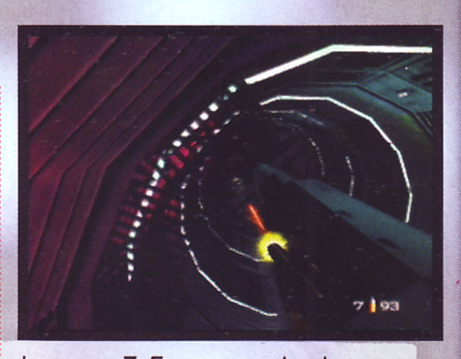
En Mario Kart 64 cuando te estás moviendo mucho de un lado para otro pierdes el control del vehículo. Esto está muy bien, pero cuando llevas algún objeto detrás de ti, como una cáscara de plátano o una concha y comienzas a dar vueltas, puedes ver cómo tu personaje sí está dando vueltas, pero el objeto que llevas no.

Otro detalle en el mismo juego es cuando avanzas en reversa y te



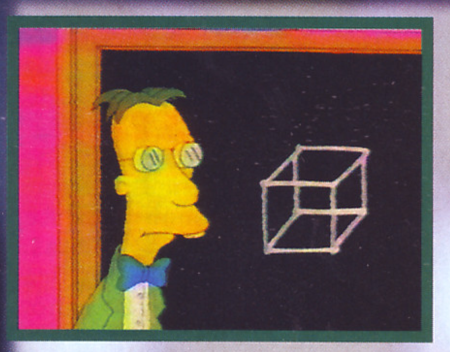
resbalas con una cáscara de plátano. Al tocarla, pierdes el control y comienzas a dar vueltas, pero en vez de moverte hacia atrás por la inercia que llevabas, te resbalas hacia adelante como si la cáscara te empujara. Otro juego víctima de estos errores es GoldenEye. Aquí el detalle consiste en que en la película de James Bond, "El hombre con el revólver de oro", se ve que el revólver dorado De Scaramanga tiene capacidad de hasta 4 balas en el cargador y no una como aparece en el juego, y también que la pistola PP7 de Bond tiene capacidad para 6 ba-





las y no 7. Este error lo descubrieron varios lectores y nos lo enviaron.

Como ves, estamos comentando errores que no son mortales (a excepción de la "N" en Tetrisphere) y que seguramente muchos están perfectamente calculados por los programadores. Estos "erRores" además de ser bastante ociosos, son para gente muy observadora tanto de detalles de la vida real como los de los videojuegos. Sin embargo, estos errores no se limitan a los juegos ya que las películas, series de televisión y dibujos animados cuentan con montones de ellos. Inclusive existen equipos que se dedican a detectar estos errores en las películas.



El error que ahora se viene a la mente es en los Simpsons, en el episodio Homer3 del especial de Noche de Brujas 6. Aquí el profesor les está explicando a las personas que vinieron a "ayudar" a Homero a salir de la tercera dimensión, que existe un lugar donde las cosas son en 3D. Para eso utiliza un cuadrado y lo expande en el hipotético eje Z para formar un cubo. Los presentes se quedan sorprendidos ya que nunca habían visto semejante cosa. Sin embargo, Homero llama "cono" a una extraña figura que le pega en la espalda. El error aquí, es que entre los conocimientos que Homero posee, es muy poco probable que exista uno relacionado a figuras en 3D, entonces, ¿cómo es que conocía el nombre de la figura cono? (ni siquiera el Dr. Gilbert sabía de la existencia de los cubos).

En Mortal Kombat Trilogy cuando eptile ejecuta el Fatality



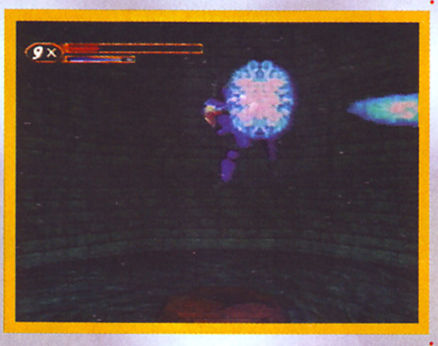
donde se come en partes al oponente, cuando éste le come la cabeza al adversario derrotado, se escucha cómo este último grita de dolor. Lo malo es cuando Reptile le come las demás partes, ya que el oponente sigue gritando. Tal vez grite desde el interior de Reptile, aunque es muy poco probable que alguien pueda hacerlo una vez que su cabeza ya no está unida al cuerpo.

Y hablando de MK, en Mortal Kombat Mythologies en el nivel 4



(donde necesitas encontrar el elemento del agua), llega un momento en que uno de los remolinos de agua comienza a subir mientras tú te encuentras sobre una caja. Ahora, si ejecutas el poder que te sale en el aire mientras vas subiendo, de tal manera que Sub-Zero esté arrojando el hielo muy cerca de la caja ésta seguirá subiendo junto con el nivel del agua y se pasará de largo sin que te suba. Es decir, mágicamente traspasarás la caja que seguirá subiendo y cuando termines de realizar el poder, caerás al agua y te ahogarás.

Finalmente, tenemos que mencionar que existe un juego que es "el timo del siglo". Se trata de



Tetrisphere y decimos que es un "timo", ya que de esfera sólo tiene la forma. Esta parte puede ser un poco complicada para aquellos que les dificulten las matemáticas, pero vamos a explicarlo mejor (si Ryo y Ace entendieron... ¿por qué tú no?).

Vamos a tomar las piezas amarillas que son las barras acostadas. Ahora, toma una naranja o mandarina (manzana no) y una pluma o lápiz (con una pelota de ping pong o de squash también se puede).



Pinta un "cinturón" formado con puras barras de éstas colocadas una sobre otra, como se alcanza a ver en la primera foto.

Ahora, pinta otro "cinturón" pero colocando las piezas una al lado de otra.

Quédatele mirando a la naranja (o lo que tengas), colocando frente a tus ojos la parte donde ambos cinturones se cruzan (ésta será nuestra posición inicial). Gira la naranja hacia la derecha o la izquierda y podrás observar que todas las barras siguen "acostadas".

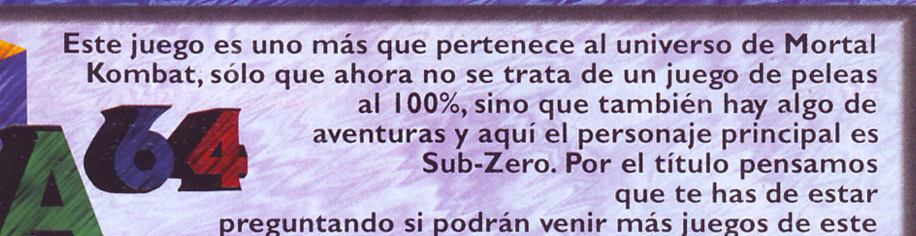
Regresa a la posición inicial y gira la naranja hacia arriba o abajo y las barras seguirán acostadas.

Vuelve a regresar la naranja a la posición original y gírala hacia la derecha o izquierda 90 grados y luego gírala hacia arriba o abajo otros 90 grados y podrás ver cómo tienes algunas barras "paradas". Así debería funcionar en la realidad el juego, sin embargo las barras amarillas que son "acostadas", siempre salen "acostadas" sin importar qué tanto gires la esfera. Según nosotros, lo que los programadores hicieron fue "proyectar" los diferentes planos que forman las capas de la esfera sobre una esfera. En realidad no estás jugando con una esfera, sino con un plano que está siendo "arrastrado" sobre la esfera.

Si tú conoces otro error que tenga que ver con videojuegos, háznoslo saber y lo publicaremos.



PAGINA 64



Este juego es uno más que pertenece al universo de Mortal Kombat, sólo que ahora no se trata de un juego de peleas al 100%, sino que también hay algo de aventuras y aquí el personaje principal es Sub-Zero. Por el título pensamos que te has de estar preguntando si podrán venir más juegos de este tipo con otros personajes de MK como protagonistas. Serie interesante ver a Scorpion en su propia aventura tratando de escapar del infierno después de que Sub-Zero lo eliminó. O al omnipotente de Striker dirigiendo el tráfico y golpeando indocumentados antes de la invasión del Outworld a la tierra. Sin embargo, por ahora habrá que contentarse con éste, así que veamos qué es lo que ofrece este cartucho.

MORTAL KOMBAT® MYTHOLOGIES SUB-ZERO™

Durante tu aventura hallarás diferentes ítems que te ayudarán en el camino. Entre ellos encontrarás vidas, pócimas, llaves, etc. Aquí están algunos de ellos:





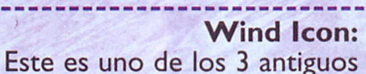


Herbal Healer: Usando uno de estos incrementas tu energía en un 50 por ciento.



Herbal Booster: Este ítem ayuda a incrementar el potencial del Herbal Healer.





Wind Icon: Este es uno de los 3 antiguos símbolos que representan a los poderes del viento. El uso de este ícono creará un remolino en cierto sitio, para que llegues a un lugar en las alturas.





Wind Icon: Este es el 2o. de los 3 símbolos que representan al elemento del aire. Con éste puedes abrir una puerta especial que se encuentra en las alturas.



Wind Icon: Este abrirá la puerta para que te enfrentes al jefe de la 2a. misión.



Earth Icon: Este ícono es uno de los 3 que representan al elemento tierra. Con él abres una puerta del nivel 3.



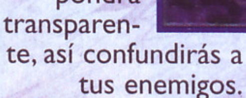
Earth Icon: Este ítem te abre pasajes a regiones inexploradas.

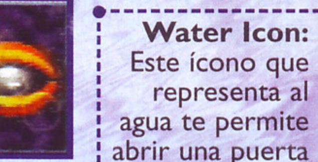


Earth Icon: Cuando uses esta llave podrás llegar a un nuevo elemento.

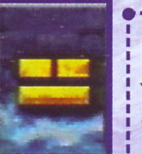


Shield of Invencibility: Este escudo te protegerá por un tiempo limitado de los golpes.





Eye of Invisibility: Este ojo te pondrá transparente, así confundirás a tus enemigos.



Water Icon: Este ícono que representa al agua te permite abrir una puerta que se encuentra en las profundidades del nivel 4.



Water Icon: Y este otro te abre una puerta a zonas inundadas de peligro.



Urn of Vitality: Este te ayuda a recuperar por completo tus fuerzas vitales.



Dit Dow Formula: Esta fórmula es usada como un antiinflamante y reduce el daño de quien la usa.



Boosted Healer: Este te llena totalmente tu energía y lo consigues combinando el Herbal Healer y el Herbal Booster.

Sí, es posible combinar muchos de los ítems, lo cual te da mucho qué investigar.



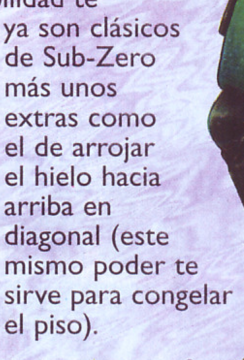


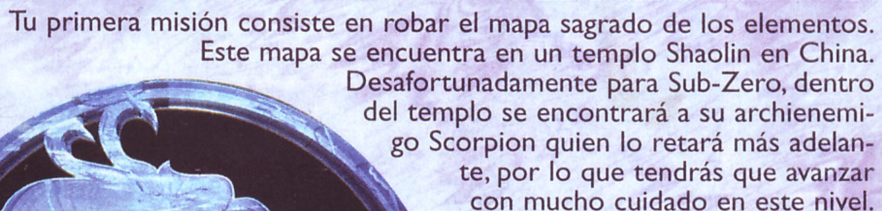
Otra de las cosas que te ayudará en tus misiones es la experiencia. Conforme vayas eliminando a los oponentes irás obteniendo mayor habilidad.

Otra manera de obtenerla es haciéndoles combos a los enemigos ya que además de los puntos normales, te dan un bonus por éstos. La habilidad te servirá para obtener poderes y entre estos poderes están los que ya son clásicos de Sub-Zero más unos extras como el de arrojar el hielo hacia arriba en diagonal (este mismo poder te sirve para congelar el piso).









Tu primera misión consiste en robar el mapa sagrado de los elementos. Este mapa se encuentra en un templo Shaolin en China. Desafortunadamente para Sub-Zero, dentro del templo se encontrará a su archienemigo Scorpion quien lo retará más adelante, por lo que tendrás que avanzar con mucho cuidado en este nivel.





Aquí dentro encontrarás de todo:
Trampas que salen del piso y que te pueden quitar un poco de energía si te va bien, pero su te va mal, te destruyen.





Obviamente hay enemigos.



Existen enemigos que llevan armas y en este nivel son espadas.



Cuando lo venzas tendrás que hacerle un Fatality para que puedas disfrutar más de tu victoria (el abuso perjudica a la salud).





Ahora ve por el mapa y sal del templo.



En este nivel es de ley que pierdas 3 vidas (mínimo). Dos serán casi en el mismo lugar y una tercera tiene que ver con esta foto donde se ve que Sub-Zero rebota en la lona para caer suavemente en el Check Point del nivel. No te decimos cómo perderás las vidas ya que no queremos quitarle la sorpresa al juego.



Al final del nivel te enfrentarás contra Scorpion que te atacará sin piedad... de los programadores, ya que no le pusieron su gancho, así que tendrás ventaja sobre él al contar tú con tus poderes y él sólo con sus puños y piernas.

Al concluir la misión exitosamente, Sub-Zero escapa del templo y regresa a los cuarteles secretos del Lin Kuei que se encuentran escondidos muy arriba en las montañas del norte de China.



Aquí Sub-Zero se reúne con su Maestro y un hechicero que busca poseer los 4 elementos.

Para eso, Sub-Zero utilizará el mapa que "encontró" tirado en el templo Shaolin, y con estos 4 elementos el hechicero podrá hacer algo (qué sospechoso).





Sin embargo, existe la pequeña pregunta de por qué el hechicero no va él mismo por los elementos si está muy interesado en ellos. Lo que pasa es que Sub-Zero posee grandes poderes y su habilidad en el manejo del hielo lo hacen el candidato perfecto para esta tarea (ah, entonces ya me quedó claro). Así que con un lavado en el cerebro te diriges a una nueva misión.

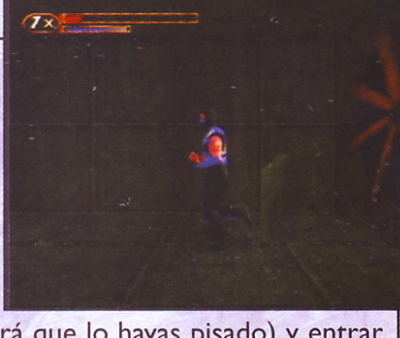




En la lona del nivel 1, la que te sirve para caer suavemente en el Check Point, trata de hacer que un enemigo salte junto contigo, de tal manera que quede atorado en la lona. Este es uno de los pequeños bugs que trae el juego y se ve muy gracioso.

El nivel 2 presenta más dificultad, ya que encontrarás nuevas trampas:





En alguna parte de este nivel te encontrarás con un cuarto que tiene una llave. Para entrar en él tendrás que pisar un switch (aunque cuando pases sobre él no parecerá que lo hayas pisado) y entrar y salir del cuarto lo más rápido que puedas, ya que al tomar la llave se activa un ventilador que te chupa y por si fuera poco, afuera del cuarto existe un tipo que activa el switch para que la puerta se cierre y quedes atrapado. No importa que elimines a este sujeto porque aparecerá de nuevo para hacerte la travesura.

Hay partes donde tienes que ir sobre unas "cucharas" que dan vueltas alrededor de un molino de viento que las hace girar. Estar sincronizado a estas cucharas es bastante difícil y después de un rato se hace desesperante.

Mientras avanzas por este nivel encontrarás precipicios muy profundos y para pasar del otro lado tendrás que esperar a que pase una corriente de aire que te ayude a pasar. En ocasiones estas corrientes te servirán para subir a lugares muy altos.



También existen unas plataformas que giran de un lado a otro como si fueran columpios.
Caer exactamente en estas plataformas es todavía más difícil que en las cucharas, sobre todo cuando tienes que pasar de un columpio a otro, cuando tú también te estás moviendo. Por cierto, puedes arrojar a los enemigos a estos columpios para que veas cómo se divierten, aunque con esto haces más difícil tu tarea de caer en el columpio.



En ocasiones vas saltando de plataforma en plataforma y de repente escucharás que truena algo. Aquí más vale que te muevas rápido, ya que la plataforma se caerá. Lo malo de esto, es que casi siempre hay unos tipos en la plataforma y tienes que eliminarlos rápido para que saltes a la siguiente.



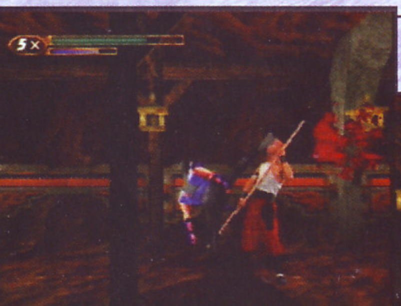
Al final del nivel, te enfrentarás a un jefe bastante loco que se cree Superman, ya que se la pasa la mayor parte del tiempo volando y lo peor de todo, es que luego te agarra con una ráfaga de viento y se lanza contra ti para golpearte. Esto es muy malo



cuando estás en la orilla del puente donde peleas contra él. Una vez que lo derrotes, ponte a correr lejos de donde se ponga, porque comenzará a aspirar aire y si te agarra te quita toda tu energía.



El siguiente elemento es la tierra. Para encontrarlo tendrás que recorrer unas cavernas llenas de nuevas trampas.



Para empezar, los enemigos ahora cuentan con palos.



También existen unos enemigos que levitan y te atacan con extraños poderes



Otra de las trampas que hay son unos mecanismos que suben y bajan y que te aplastan. En ocasiones, estos mecanismos sirven para que alcances lugares altos.



Por allí también existe una cuerda que si no la usas bien puede provocar que el techo comience a bajar y cuando llegues hasta abajo del túnel te aplastará.

Durante este nivel te vas a encontrar en muchas ocasiones con que el suelo se abre debajo de tus pies. A veces esto te conducirá a cuartos secretos con ítems. Sin embargo, ten cuidado de no caer en una trampa, ya que hasta las costillas podrías enseñar.



Por todas partes podrás ver hachas que se columpian de lado a lado y que harán tu tarea más difícil.



A la mitad del nivel te enfrentarás a un jefe que la verdad se ve muy bien cuando se mueve. Este jefe es muy duro de matar y solamente podrás derrotarlo usando una secuencia especial de golpes que consiste en lanzarte con patada voladora y luego acercarte a él para darle un Upper. Hay que repetir esto varias veces hasta que le quede poca energía, ya que es aquí donde se pone bien loco y comienza a golpear el piso con más fuerza de lo que lo hace normalmente. Esto provoca que caigan rocas del techo que te quitarán energía.



Cuando elimines al jefe tendrás que activar el switch de la derecha para que baje una plataforma que te elevará y te ayudará a tomar una llave, para continuar con tu aventura.



Para que no te contemos todo el juego, te diremos que el siguiente nivel es donde encuentras el elemento del agua y el siguiente es el del fuego. En el del agua la acción se desarrolla en unos túneles tipo alcantarillas. Aquí encuentras de todo, incluyendo anguilas eléctricas (o algo así), que eliminan a cualquier tipo que se meta al agua sin importar si es bueno o malo. También existen remolinos de agua que hay que saber manejar. Además existe un cuarto en donde tienes que abrir una puerta y de donde comenzará a salir agua; como tip te recomendamos que no te quedes mirando y que corras en la otra dirección ejecutando un Slide, para que pases por debajo de la puerta que se cierra. Los enemigos cuentan ahora con lanzas y hay partes donde tienes que ir sobre cajas de madera esquivando tubos, para no caer al agua infestada de anguilas eléctricas (o algo así).



Bueno, hasta aquí te vamos a ayudar con este juego, pero debemos de advertirte que aún te falta mucho por recorrer para lograr tu objetivo.



MK Mythologies es un concepto muy interesante y créenos que la idea no está nada de mal. Los gráficos están bastante bien y la experiencia que vas ganando en el juego le da más valor al cartucho. Sin embargo, la movilidad deja mucho que desear (aunque ya que te acostumbras, no hay tanto problema) y algo que le hubieran puesto, es la posibilidad de usar las armas de los enemigos cuando se las quitas. Además llega un momento en que el juego ya te harta, aquí les falló el factor diversión aunque hay ocasiones que no te aguantas la risa de las cosas que ves como enemigos atorados; ya sabes, los típicos Bugs que abundan en los juegos que se llamen Mortal Kombat.

Creemos que el juego podría haber dado más. Algo muy bueno es que puedes usar el Rumble Pak y el Controller Pak. Este último te guarda tus avances en diferentes archivos. Si no tienes Controller Pak, el juego te proporciona un password, pero no te guarda la experiencia ni los ítems que vayas ganando en el juego.



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS



Ya en el anterior número dimos los movimientos para todos los personajes y mencionamos que este juego tenía 3 personajes secretos. Bien, pues a continuación te daremos los trucos para sacar a cada uno de ellos y sus movimientos especiales.



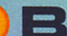
En la pantalla de selección de personaje presiona y mantén el botón L, entonces presiona los siguientes botones en secuencia:

B  A

Si lo haces bien sonará una especie de relámpago y ya podrás elegir al Dr. Kiln.



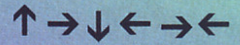
En esta misma pantalla presiona y mantén el botón L, entonces presiona los siguientes botones en secuencia:

A      B

Si lo haces bien sonará el famoso relámpago y ya podrás escoger Sumo Santa.



También en la pantalla de selección de personaje presiona y mantén el botón L, entonces presiona la siguiente secuencia en el Control Pad:



↑→↓←→←

Para estos momentos ya sabes que si lo hiciste bien, sonará una especie de relámpago y podrás elegir ahora a Boogerman.

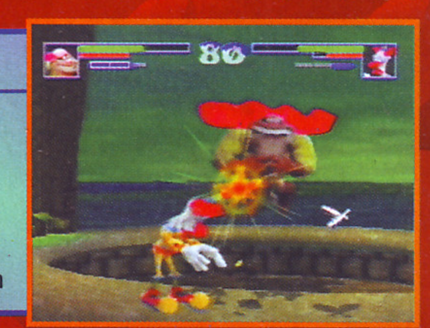
Ahora veamos los movimientos especiales de estos personajes.





MOVIMIENTOS ESPECIALES

FlashButt	A mitad de un salto ↓↙←
Fart Slide	↓↙← + Patada
Loogie Spit	↓↘→ + Golpe
FlashButt	Carga por 1 seg. ↓← + Patada





MOVIMIENTOS SUPER ESPECIALES



Spinning Cape	↓↙←↓↙← + Golpe
Buttspin Vertical Super	↓↙←↓↙← + Patada
Big Burp	↓↘→↓↘ + Golpe

Boogerman



OTROS MOVIMIENTOS

Reto	L-R Patada debil

AGARRONES

Spin Throw	→ + Golpe fuerte cerca del rival
Hold	→ + Golpe medio cerca del rival
Salto Atrás	← +L-R
Salto Adelante	→ +L-R
Combo Opener	Carga por 1 seg. ← → + Patada
Auto Doubles	Golpe o Patada

Nota: Los Auto Doubles sólo se pueden hacer despúes de un Combo Opener o un ataque saltando.

CLAYTALITIES

"Flaming Fart "	↓↓←←→→ +R (a varios pasos de distancia)
"Toiletality"	↓↓←← + Golpe M (a un salto de distancia)
"Knock of Top Half"	←→↓↓ +R Cerca del rival



Squish Claytality
↓→↓ +L Cerca del rival

Squeeze Claytality
↓↓↓ +R Cerca del rival

Launch from Island
→←↓←→
+L Cerca del rival

MOVIMIENTOS ESPECIALES



Propeller Push
↓↘ → + Patada

Glasses of Heat
↓↘ → + Golpe

Defibrillator Dance
→↓↘ + Golpe

Hop Attack
↓↓ + Patada

Salto Atrás	← +L+R
Salto Adelante	→ +L+R
Auto Doubles	Golpe o Patada

ClayFighter 63⅓

Nota: Los Auto Doubles sólo se pueden hacer después de un Combo Opener o un ataque saltando.

LINKERS

Linkers	↘↓↙ + Patada
Linker Finisher 1	→↓↘ + Patada
Linker Finisher 2	↓↙←+ Golpe

Nota: Los Linkers y Linkers Finishers sólo se pueden ejecutar después de un Auto Double.

Combo Breaker	↓← + Patada

Nota: El Combo Breaker sólo lo puedes ejecutar cuando el rival está haciendo su Auto Double.

ULTRA COMBOS

Ultra 1
↓↙← + Golpe/Patada



Ultra 2
←↙↓+ Golpe/Patada

Ultra 3
↓↘→ + Golpe/Patada

Ultra 4
→↘↓+ Golpe/Patada

Dr. Kiln

MOVIMIENTOS SUPER ESPECIALES

Super 1	↓↘→↓↘→ + Patada
Super 2	↓↘→↓↘→ + Golpe

OTROS MOVIMIENTOS

Reto
L-R Patada débil

Agarrón
→ + Golpe fuerte



Combo Opener	Carga por 1 seg. ← → + Patada
Auto Doubles	Golpe o Patada

Nota: Los Auto Doubles sólo se pueden hacer después de un Combo Opener o un ataque saltando.

Dr. Kiln

ClayFighter 63⅓

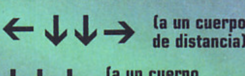


ULTRA COMBOS

Ultra 1	↓↙← +Golpe o Patada
Ultra 2	←↙↓ +Golpe o Patada
Ultra 3	→↘↓ +Golpe o Patada
Ultra 4	↓↘→ +Golpe o Patada

Linker	→↘↓ +Golpe o Patada
Nota: Los Linkers sólo se pueden ejecutar después de un Auto Double.	
Combo Breaker	↓↘→ +Golpe
Nota: Los Linkers sólo se pueden ejecutar después de un Auto Double.	

CLAYTALITIES



Death X-Ray	←↓↓→ (a un cuerpo de distancia)
Blood Pressure Squeeze	↓↓↓ (a un cuerpo de distancia)
Cut in Half	→→→ (pegado al oponente)
Off the Island	↓→←→ (pegado al oponente)



Sumo Santa

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Over the top	↓↓ +Golpe fuerte
Present Pooch	↓↘→ +Golpe
Hand Bwap	←→ +Golpe
HamHock	Carga por 1 seg. ↓↘ +Golpe
Fat Tosser	→↓↘ +Golpe

MOVIMIENTOS SUPER ESPECIALES



Leg Up	↓↘→↓↘→ +Patada
Flubber	↓↘→↓↘→ +Golpe
Sumo Stomp	←←→→ +Patada

OTROS MOVIMIENTOS

Reto	+L-R +Patada débil
Agarrón 1	→ +Golpe fuerte
Agarrón 2	→ +Golpe fuerte
Salto Atrás	← +L-R
Salto Adelante	→ +L-R
Launch	Manten ↙ +Golpe fuerte
Auto Doubles	+Golpe o Patada
Nota: Los Auto Doubles sólo se pueden hacer después de un Combo Opener o un ataque saltando.	
Linkers	↘↓↙ +Golpe o Patada
Linker Finishers	↓↘→ +Golpe o Patada
Nota: Los Linkers y Linkers Finishers sólo se pueden ejecutar después de un Auto Double.	

Combo Breaker	→↓↘ +Golpe o Patada

ULTRA COMBOS

Ultra 1	↓↙← +Golpe o Patada
Ultra 2	←↙↓ +Golpe o Patada
Ultra 3	→↘↓ +Golpe o Patada
Ultra 4	↓↘→ +Golpe o Patada

CLAYTALITIES

Phat Assault	↓↓↓+R (a unos pasos de distancia)
Sumo Squish	←←→→ (a unos pasos de distancia)





NFL QUARTERBACK CLUB 98

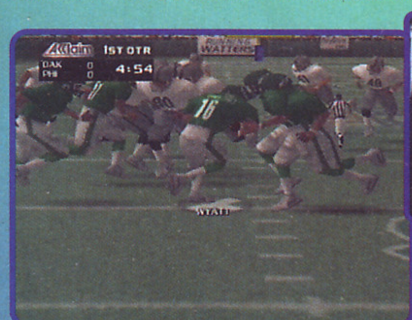
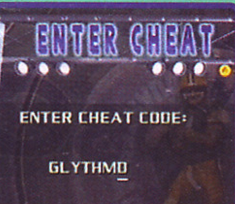
Estas son unas claves para que las introduzcas en la pantalla de ENTER CHEAT, pero ¡ojo! sólo puedes utilizar uno de estos códigos a la vez. Te puedes dar cuenta cuándo entró el código correctamente por medio del sonido que produce al aceptar el código.





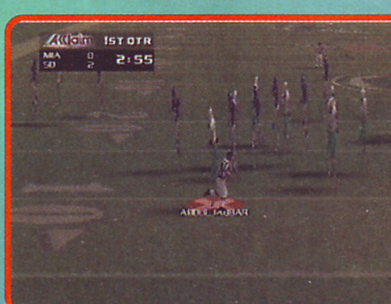

RNLDS WZNGR

Ahora los jugadores serán más lentos.

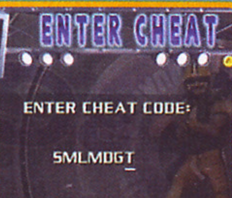
GLYTHMD

Con este código verás a los jugadores gigantescos y además las voces se escuchan torpes. NFL-HUGE




BBMNTBL

Con este código, los jugadores son alargados, si no observa la foto, hasta parece que fueron torturados, ahora son altos y flacos.

SMLMDGT

Si lo que quieres es hacer pequeños a los jugadores éste es el código y las voces se escuchan agudas y curiosas.



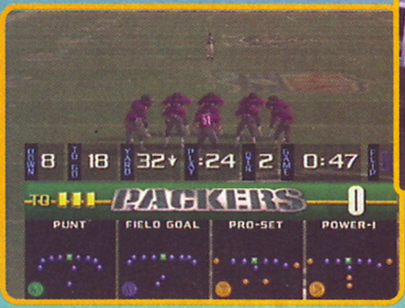

JPNSMWR

Este código es lo contrario del truco anterior, donde los jugadores se aplastan y además se ven gordos.




WLTRPYTN

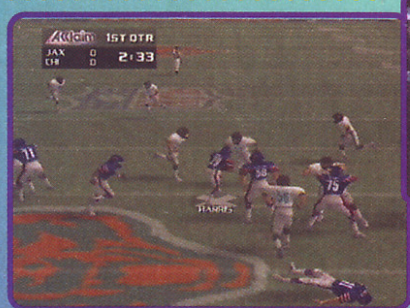
Con este código la velocidad se incrementa sólo un poco.





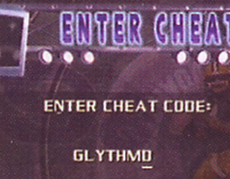
DWNDRV

¿Quieres que dure tu ofensiva?, pues con este código el límite de DOWN se duplica, o sea que ahora tienes hasta octava y X yardas por avanzar.



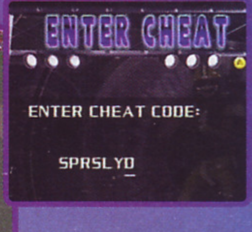

MCHLJNSN

Ahora los jugadores serán muy veloces, por cierto ¿el código no te suena a Michael Johnson?

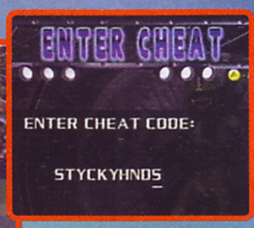
GTNHNDS

Ahora será mucho más común que pase un balón suelto, así que tienes que estar muy pendiente para recuperar ese balón que anda como loco.

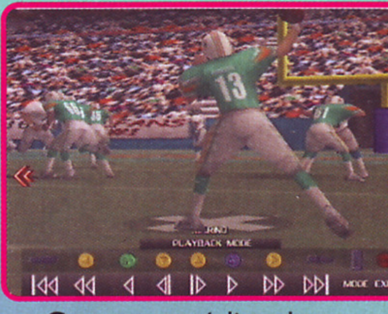
SPRSLYD

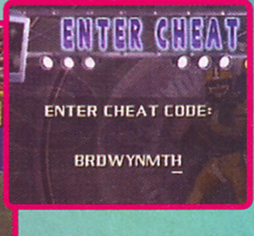
Con este código el suelo se torna resbaladizo de tal forma que te cuesta mucho trabajo avanzar y mucho más cambiar de dirección.

STYCKYH-NDS

¿Te parece que los jugadores son medio torpes?, no te preocupes ya que con este truco no dejarán caer el balón.





BRDWYN-MTH

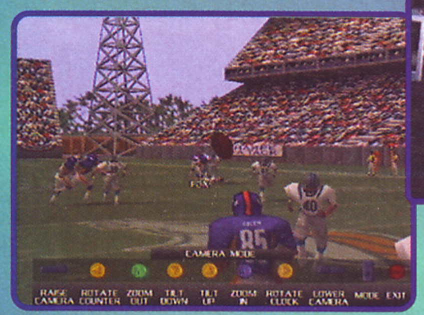
Con este código los pases serán mucho más certeros.





CRLLWYS

Con este incrementas la longitud de tus saltos. Lo puedes recordar más fácilmente por el nombre de Carl Lewis.





BGBFYFF

Ahora los jugadores son más veloces y fuertes.

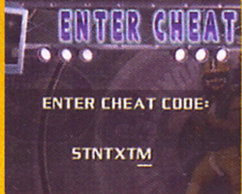


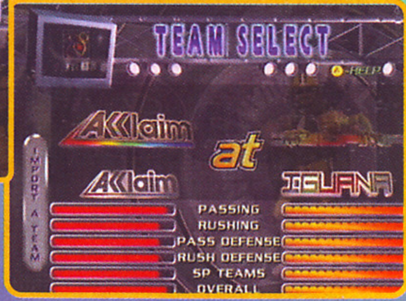
SPRTRBMD

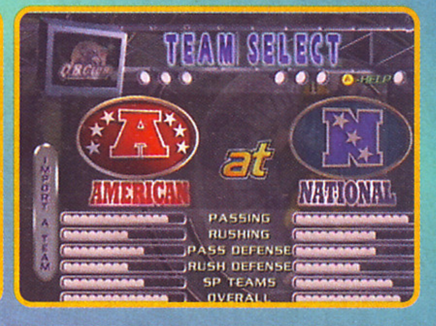
La velocidad turbo se activa con este código, sólo recuerda presionar el botón B.

STNTXTM

Con este código tienes acceso a dos equipos nuevos y además una nueva variante de la Conferencia Americana y Nacional. Iguana, Acclaim, National y American.









PISTAS DE CABEZA



En la pantalla de SETUP presiona la siguiente secuencia:

↑ → ↓ ← ↓ → ↑ ←

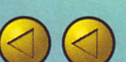
Si lo haces correctamente, te darás cuenta de cómo se invierte el plano, ahora cuando juegues verás todo de cabeza, prueba tus habilidades con las pistas de esta manera. El código se desactiva si repites la secuencia.





MINA

En la pantalla de selección de auto, presiona la siguiente secuencia:

  Z,   Z, 

Así logras que el coche cambie su forma por la de una mina; sólo aquí, en la selección de auto, verás la mina y cuando comiences a jugar estará normal.Pero... ahí está el pero, los conos cambiarán por minas y cuando te estrelles en una, en lugar de explotar, cambiarás tu forma por la de una mina y cuando toques otro auto explotará. Buena forma de ganar lugares. El código se desactiva si repites la secuencia.







CLUB Nintendo® RESPONDE

Revista Club Nintendo:
He mandado muchas cartas anteriormente, y de ninguna he tenido una respuesta, por eso les pido por favor, que me respondan ésta. Lo que les quería comentar es que me gusta mucho como contestan la correspondencia Ryo y Ace, así que un saludo para ellos, que son muy entretenidos.
Se despide una lectora de su revista.

CRISTINA DIAZ
Chile

Pues bien amiga, te toco que te responda el piloto más simpático de la Revista Club Nintendo (¡je, je!). Quiero agradecer enormemente tu carta y tus comentarios (a nombre mio y de Ace) y decirte que nosotros tratamos de darle un enfoque distinto a una respuesta, que por lo general son fomes y aburridas. Esperamos seguir con esta forma de comunicación con nuestros queridos lectores.

Ryo

Amigos de Club Nintendo. Quiero felicitarlos y a la vez preguntarles si no han pensado ustedes en realizar un juego, ya que poseen los contactos necesarios para ello.

LUCAS MARTINEZ
Argentina

La idea no es mala y por supuesto las ganas están, pero lamentablemente diseñar y producir un juego, no es tan fácil (ni aún para nosotros, como mencionas en tu carta), pues se necesitan una serie de permisos y autorizaciones, más los gastos de producción (que no son muy bajos) y una cantidad de tiempo para dedicarle al juego, que en realidad no tenemos. Créenos, si dependiera directamente de nosotros, ya habríamos confeccionado uno (y muy bueno por lo demás). Por el momento, sólo nos queda disfrutar de los grandes juegos que nos entregan las compañías especializadas en esto.

Ryo

Primero que nada, tenemos que felcicitarlos por el trabajo que hacen. Nuestra pregunta es sobre el juego SF Zero 2: ¿por qué cuando va a comenzar la pelea, se demora como 4 segundos después de la palabra FIGHT?.

JUAN SOBANZO y
YELKO RIVEROS
Chile

La verdad de las cosas, es que este juego de Capcom, no tuvo una gran aceptación por parte de los videojugadores, ya que según muchos, el trabajo realizado por esta compañía no fue bueno (en comparación al Street Fighter II, translado que les quedó genial). Esto se produce más que nada por la demora en que la información tarda en llegar al CPU (problema netamente del juego y no de la consola). Lamentamos enormemente este hecho con el viejo y querido Super Nintendo, que para muchos, aún sigue vivo.

Ryo

Queridos amigos de la mejor revista que he conocido, Club Nintendo: Yo soy un fanático de su revista y les escribo para que me den un truco o sugerencia para derrotar con facilidad a Wizpig (cuando compite contra mí a pie) en el juego Diddy Kong Racing, ya que éste es muy veloz.

JORGE SANCHEZ MENDEZ
Chile

La verdad amigo, a mi también me costó bastante derrotarlo por primera vez, pero usando las técnicas que te enseñaré a continuación, de seguro podrás hacerlo: En primer lugar, te recomiendo que uses a Drumstick (en la edición anterior te enseñamos como elegirlo), ya que su velocidad máxima es un poco mayor a la de los demás. Dentro de la carrera te recomiendo partir con el turbo azul (ya sabes, comenzar a acelerar justo cuando desaparezcan las palabras GET READY). Para ganar velocidad en la carrera, te recomiendo acelerar presionando rápidamente el botón A, de esta manera podrás alcanzar fácilmente los 90 km/h (e ir más veloz que Wipzig), además, debes tratar de agarrar todos los zappers que hay en la pista. Cuando te enfrentes a un zapper suelta el botón "A" un poco antes de tocarlo, así obtendrás un turbo de color verde, el cual es mucho mejor que el normal. Pero para aprovechar al máximo ese turbo, te recomiendo volver a apretar el botón "A" justo en el momento en que tu auto empiece a emitir gases de colores. Estas técnicas pueden ayudarte a ganar varios segundos, e incluso puedes adelantar a Wipzig aunque éste te lleve mucha ventaja.

Ace

Primero que nada los quiero felicitar por el estupendo trabajo que hacen. Me temo que esta carta es un poco larga pero bueno, aquí están mis dudas:

1) ¿Me podrían dar el cheat code para saltarse de nivel de Turok, aunque ya lo hayan men-cionado?

2) ¿Me pueden dar el truco de la etapa oculta de Golden Eye 007?

3) ¿Se puede cambiar la presentación de Mario Kart 64 con un truco, sin necesidad de ganar las 4 copas de oro?

4) ¿Hasta qué número van a llegar las revistas Club Nintendo? Espero que hasta el 500.

STEFAN SCHWARZ
Chile

1) El mejor de todos los cheat codes para el Turok (el que nos pides) es el siguiente: NTHGTHDGDCRTDTRK (oN THe eiGTH Day GoD CReaTeD TuRoK).

2) La verdad es que no hay truco para entrar a las dos etapas ocultas de Golden Eye 007. Para llegar a la primera de ellas, "Aztec", debes terminar el juego en Super Agent, y para poder llegar a la segunda, "Egyptian", debes terminarlo en 007 Agent.

3) La verdad no existe tal truco, la presentación especial de Mario Kart 64 es un premio reservado a quien logra ganar las 4 copas de oro (sería injusto obtenerlo de otra forma).

4) Nosotros también lo esperamos así, aunque hay que recordar que nada es para siempre. En la medida que ustedes nos sigan prefiriendo, nosotros realizaremos nuestro mejor esfuerzo para poder entregarles mes a mes, una nueva edición de tu revista favorita.

Ace

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA CHILE S.A.
REYES LAVALLE Nº 3194
SANTIAGO - CHILE

Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO

BOMBERMAN 64

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98

WCW VS NWO WORLD TOUR

DEMON'S CREST



Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE:
DR. MARIO, S.O.S., EXTRA, TIPS,
CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES


¡AHORA!
MAS "BRILLANTE" QUE NUNCA
CONDORITO de ORO
MR
CONDORITO de ORO
MR
POR
EXIGELA TODOS LOS MESES